

BLANVALET



R. A. SALVATORE

Der Wächter im Dunkel



Die Saga vom Dunkelelf 3

R. A. Salvatore wurde 1959 in Massachusetts geboren, wo er mit seiner Frau und seinen drei Kindern lebt. Bereits sein erster Roman »Der gesprungene Kristall« machte ihn bekannt und legte den Grundstein zu seiner weltweit beliebten Reihe von Romanen um den Dunkelelf »Drizzt Do'Urden«.

Von R. A. Salvatore bereits erschienen:

Aus den Vergessenen Welten

DIE VERGESSENEN WELTEN 1-6: 1. Der gesprungene Kristall (24549), 2. Die verschlungenen Pfade (24550), 3. Die silbernen Ströme (24551), 4. Das Tal der Dunkelheit (24552), 5. Der magische Stein (24553), 6. Der ewige Traum (24554)

DIE SAGA VOM DUNKELELF: 1. Der dritte Sohn (24562), 2. Im Reich der Spinne (24564), 3. Der Wächter im Dunkel (24565), 4. Im Zeichen des Panthers (24566), 5. In Acht und Bann (24567), 6. Der Hüter des Waldes (24568)

DAS LIED VON DENEIR: 1. Das Elixier der Wünsche (24703), 2. Die Schatten von Shilmista (24704), 3. Die Masken der Nacht (24705), 4. Die Festung des Zwielfichts (24735), 5. Der Fluch des Alchimisten (24736)

DIE VERGESSENEN WELTEN, WEITERE BÄNDE: 1. Das Vermächtnis (24663) [= 7. Band], 2. Nacht ohne Sterne (24664) [= 8. Band], 3. Brüder des Dunkels (24706) [= 9. Band], 4. Die Küste der Schwerter (24741) [= 10. Band], 5. Kristall der Finsternis (24931) [= 11. Band], 6. Schattenzeit (24973) [= 12. Band]

Von der Dämonendämmerung

DÄMONENDÄMMERUNG: 1. Nachtvogel (24892), 2. Juwelen des Himmels (24893), 3. Das verwunschene Tal (24905), 4. Strasse der Schatten (24906), 5. Der steinerne Arm (24936), 6. Abtei im Zwielficht (24937), 7. Der ewige Fluch (24988), 8. Das brennende Herz (24989)

Aus der Drachenwelt

DRACHENWELT: 1. Der Speer des Kriegers (24652), 2. Der Dolch des Drachen (24653), 3. Die Rückkehr des Drachenjägers (24654)

Weitere Bände sind in Vorbereitung.

FANTASY

R. A. SALVATORE

Der Wächter im Dunkel

Die Saga vom Dunkelelf 3

Aus dem Amerikanischen
von Hartmut Huff

Scan by KoopaOne

Korrektur by Orkslayer

Ebook-Version 1.0
(November 2002)

BLANVALET

◆ DIE JULITHIDENHÖHLE



STALAGMITEN /

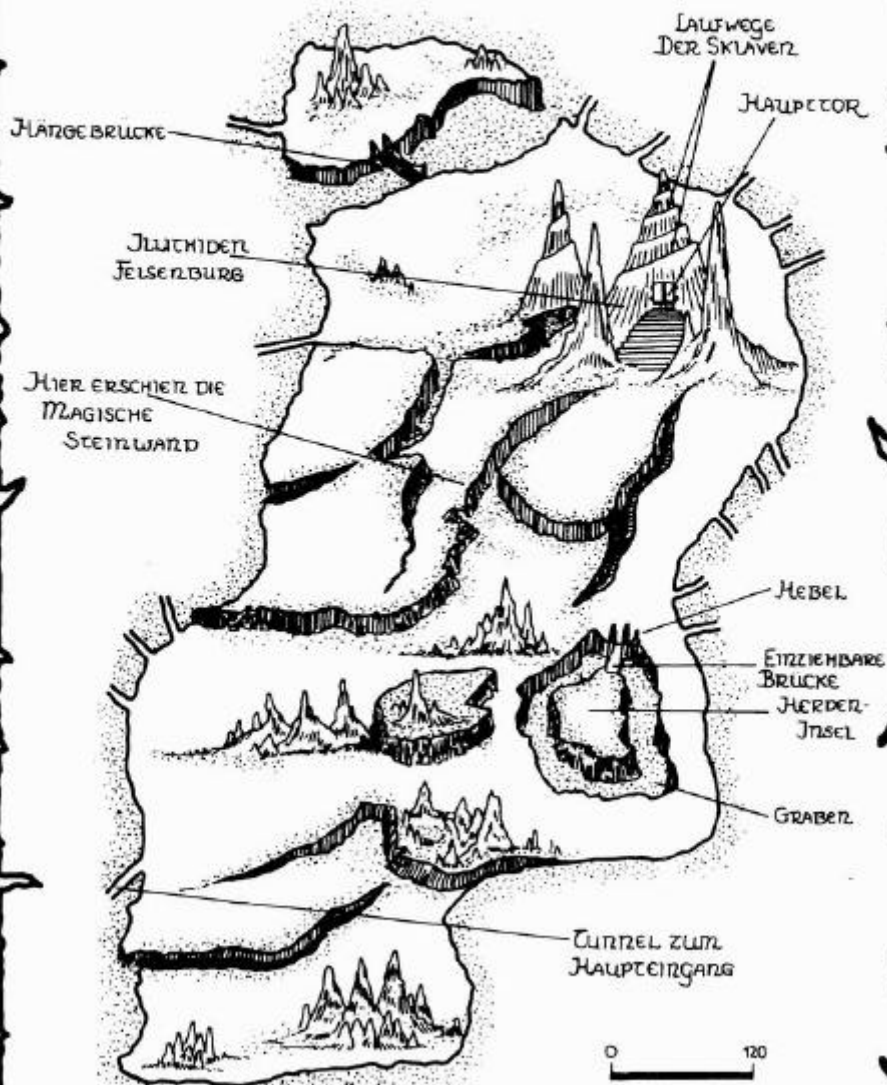


KLIPPENWAND /



TIEFER SPALT

NEBENGANG



Vorspiel

Das Monster schob sich schwerfällig durch die stillen Korridore des Unterreichs, und seine acht schuppigen Beine streiften ab und zu das Gestein. Es zuckte nicht vor dem hallenden Echo zusammen, das es selbst verursachte, und fürchtete den Lärm nicht. Es huschte auch nicht in Deckung in Erwartung des Angriffs eines anderen Raubtieres. Denn trotz aller Gefahren des Unterreiches kannte diese Kreatur nur Sicherheit, und es vertraute auf seine Fähigkeit, jeden Feind bezwingen zu können. Sein Atem stank nach tödlichem Gift, die harten Spitzen seiner Klauen gruben tiefe Rinnen in massives Gestein, und die Reihen der speergleichen Zähne, die seinen böartigen Rachen säumten, konnten die dicksten Häute durchdringen. Am schlimmsten aber war der Blick des Monsters - der Blick eines Basilisken, der jedes Lebewesen, auf das er traf, in starren Stein verwandeln konnte.

Diese große und schreckliche Kreatur war eine der grössten ihrer Art. Sie kannte keine Furcht.

Der Jäger beobachtete, wie der Basilisk an ihm vorbeizog. Er hatte ihn schon früher an diesem Tage beobachtet. Das achtbeinige Monster war ein Eindringling, der das Reich des Jägers betreten hatte. Der Jäger war Zeuge gewesen, wie der Basilisk mit seinem Giftatem mehrere seiner Rothe - die kleinen, rindergleichen Kreaturen, die auf seinem Speisezettel standen - getötet hatte, und der Rest der Herde war blindlings geflohen, um vielleicht nie zurückzukehren.

Der Jäger war zornig.

Er beobachtete nun, wie das Monster den schmalen Weg hinunterstapfte und genau dort entlangtrottete, wo der Jäger es erwartet hatte. Er zog seine Waffen aus ihren Scheiden und gewann wie immer Vertrauen, als er ihre feine Balance spürte.

Der Jäger besaß sie seit seiner Kindheit, und selbst nach annähernd drei Dekaden fast ständigen Gebrauchs zeigten sie nur geringe Benutzungsspuren. Nun würden sie wieder erprobt werden.

Der Jäger steckte seine Waffen wieder ein und wartete auf das Geräusch, das ihn zum Handeln zwingen würde.

Ein kehliges Knurren ließ den Basilisken im Schritt erstarren. Neugierig spähte das Monster nach vorn, obwohl es mit seinen kurzsichtigen Augen nur wenige Meter weit sehen konnte. Wieder ertönte das Knurren. Der Basilisk duckte sich und wartete darauf, dass der Herausforderer, sein nächstes Opfer, vorspringen und den Tod finden würde.

Weit hinter dem Monster huschte der Jäger aus seiner Nische und rannte, so schnell er konnte, an den winzigen Spalten und Rissen der Tunnelwände vorbei. In seinem magischen Mantel, dem Piwafwi, war er unsichtbar vor dem Gestein, und seine wendigen, geschickten Bewegungen verursachten kein Geräusch.

Wieder wurde das Knurren vor dem Basilisken laut, aber das Geräusch war kaum näher gekommen. Das ungeduldige Monster schob sich vorwärts und fieberte danach, töten zu können. Als der Basilisk einen niedrigen Bogengang passierte, umfing eine undurchdringliche Kugel absoluter Dunkelheit seinen Kopf, und das Monster hielt plötzlich inne und wich einen Schritt zurück, genau, wie es der Jäger vorhergesehen hatte.

Dann war der Jäger auf ihm. Er sprang von der Tunnelwand und tat drei verschiedene Dinge, bevor er sein Ziel erreichte. Zunächst sprach er einen einfachen Zauberspruch, der den Kopf des Basilisken mit leuchtend blauen und purpurnen Flammen umhüllte. Er zog seine Kapuze über das Gesicht, da er seine Augen im Kampf nicht brauchte und ein zufälliger Blick auf einen Basilisken ihm nur Verderben bringen konnte.

Dann stürzte er, während er seine tödlichen Krummsäbel zog, auf den Rücken des Monsters und rannte über die Schuppen, um zu seinem Kopf zu gelangen.

Der Basilisk reagierte, sobald die tanzenden Flammen seinen Kopf umhüllten. Sie verbrannten die schuppige Haut nicht, aber das Licht machte das Monster zu einem leichten Ziel. Der Basilisk wirbelte zurück, doch bevor er den Kopf halb umgedreht hatte, bohrte sich der erste Krummsäbel in sein Auge. Die Kreatur richtete sich auf und schlug um sich, versuchte, den Jäger zu erreichen. Sie atmete ihre giftigen Dämpfe aus, und der Kopf schnellte herum.

Der Jäger war schneller. Er brachte sich ausser Reichweite und wich dem Tode aus. Sein zweiter Krummsäbel fand das andere Auge des Monsters, und der Jäger machte seiner Wut Luft.

Der Basilisk war der Eindringling, und er hatte seine Rothe getötet! Ein wilder Schlag um den anderen traf den gepanzerten Kopf des Monsters, hieb die Schuppen fort und drang in das darunterliegende Heisch.

Der Basilisk erkannte die Gefahr, glaubte aber noch immer, er würde siegen. Er hatte immer gesiegt. Wenn er nur seinen Giftatem auf den tobenden Jäger richten könnte.

Plötzlich war der zweite Feind, das katzenartige Wesen, auf dem Basilisken; er war furchtlos auf das flammenumsäumte große Maul zugesprungen. Die große Katze kümmerte sich nicht um die giftigen Dämpfe, denn sie war eine magische Bestie, unempfänglich für solche Angriffe. Pantherklauen gruben tiefe Furchen in den Gaumen des Basilisken und ließen das Monster sein eigenes Blut trinken.

Hinter dem riesigen Schädel schlug der Jäger wieder und wieder zu, hundertmal und mehr. Wild und brutal durchhieben die Krummsäbel den schuppigen Panzer, drangen durch das

Fleisch in den Schädel und schmetterten den Basilisken in die Finsternis des Todes.

Erst lange nachdem das Monster still dalag, ließen die Hiebe der blutverschmierten Krummsäbel nach.

Der Jäger streifte seine Kapuze ab und betrachtete die klaffenden Wunden zu seinen Füßen und die heißen blutverschmierten Klingen seiner Säbel. Er reckte die Krummsäbel hoch in die Luft und verkündete seinen Sieg mit einem Schrei urtümlichen Frohlockens.

Er war der Jäger, und dies war sein Reich!

Doch gleich nachdem er seinem Zorn in diesem Schrei Luft gemacht hatte, blickte der Jäger auf seinen Begleiter und war beschämt. Die untertassengroßen Augen des Panthers richteten ihn, auch wenn der Panther selbst das nicht tat. Die Katze war die einzige Verbindung zur Vergangenheit, zu jenem zivilisierten Dasein, das der Jäger einst gekannt hatte.

»Komm, Guenhwyvar«, flüsterte er, während er die Krummsäbel in ihre Scheiden gleiten ließ. Er genoss den Klang der Worte. Seine eigene war die einzige Stimme, die er seit einer Dekade gehört hatte. Doch jedesmal, wenn er jetzt sprach, erschienen ihm die Worte fremder, und er hatte Schwierigkeiten, sie überhaupt zu finden. Würde er auch die Fähigkeit, sich auf diese Art mitzuteilen, verlieren, so wie er alles andere seiner einstigen Existenz verloren hatte? Davor hatte der Jäger große Angst, denn ohne seine Stimme konnte er den Panther nicht rufen.

Dann war er wirklich allein.

Der Jäger und seine Katze huschten lautlos durch die stillen Tunnel des Unterreichs, ohne Geröll oder Steine in Bewegung zu setzen. Gemeinsam hatten sie die Gefahren dieser stummen Welt kennen gelernt. Gemeinsam hatten sie zu überleben gelernt. Doch trotz des Sieges lächelte der Jäger an diesem Tage nicht. Er fürchtete keinen Gegner, war sich aber nicht

mehr sicher, ob sein Mut von Zuversicht herrührte oder aus Apathie gegenüber dem Leben.

Vielleicht war Überleben nicht genug.

Teil 1

Der Jäger

Ich erinnere mich noch lebhaft an den Tag, an dem ich die Stadt meiner Geburt und mein Volk verließ. Das ganze Unterreich, ein Leben voller Abenteuer und Spannung lagen vor mir - mit Möglichkeiten, die mein Herz jubeln ließen. Doch mehr als dies verließ ich Menzoberranzan in dem Glauben, dass ich nun mein Leben gemäss meinen Prinzipien leben könnte. Guenhwyvar war an meiner Seite, und ich hatte meine Krummsäbel um meine Hüften gegurtet. Ich selbst konnte meine Zukunft bestimmen.

Doch dieser Dunkelelf, der junge Drizzt Do'Urden, der, kaum in der vierten Dekade seines Lebens, an jenem schicksalhaften Tag Menzoberranzan verließ, vermochte nicht einmal ansatzweise die Wahrheit der Zeit zu erfassen und zu begreifen, wie ihr Verlauf sich zu verlangsamten schien, wenn die Augenblicke nicht mit anderen geteilt wurden. In meinem jugendlichen Überschwang freute ich mich auf ein Jahrhunderte währendes Leben.

Wie aber misst man Jahrhunderte, wenn eine einzige Stunde ein Tag zu sein scheint und ein einziger Tag ein Jahr?

Jenseits der Städte des Unterreiches gibt es Nahrung für die, die wissen, wie man sie findet, und Sicherheit für die, die sich zu verbergen wissen. Mehr als alles andere jedoch ist jenseits der bevölkerten Städte des Unterreiches Einsamkeit.

Als ich eine Kreatur der leeren Tunnel wurde, wurde das Überleben leichter und schwerer zugleich. Ich eignete mir die

zum Leben notwendigen körperlichen Fähigkeiten an und machte wertvolle Erfahrungen. Ich war in der Lage, fast alles zu besiegen, was in die von mir auserwählte Domäne eindrang, und vor den wenigen Monstern, die ich nicht bezwingen konnte, konnte ich sicher fliehen oder mich verbergen. Es dauerte jedoch nicht lange, bis ich entdeckte, dass es eine Nemesis gab, vor der ich nicht fliehen und die ich auch nicht besiegen konnte. Sie folgte mir, wohin ich auch ging, und in der Tat - je weiter ich lief, desto mehr umschloss sie mich. Mein Feind war die Einsamkeit, das endlose, unaufhörliche Schweigen der abgelegenen Korridore.

Schaue ich jetzt, Jahre später darauf zurück, bin ich erstaunt und bestürzt über die Veränderungen, die ich durch dieses Leben erfuhr. Die Identität jedes vernunftbegabten Wesens wird durch die Sprache festgelegt, durch die Kommunikation zwischen diesem Wesen und den anderen, die mit ihm leben. Ohne dieses Bindeglied war ich verloren. Als ich Menzoberranzan verließ, war ich entschlossen, mein Leben auf Prinzipien und meine Kraft auf unbeugsame Überzeugungen zu gründen. Doch nach nur wenigen Monaten allein im Unterreich war der einzige Zweck meines Daseins das Überleben. Ich war zu einer allein vom Instinkt beherrschten Kreatur geworden, berechnend und verschlagen, aber nicht denkend. Ich benutzte meinen Verstand nur dazu, den nächsten tödlichen Kampf auszutragen.

Ich glaube, dass Guenhwyvar mich rettete. Derselbe Gefährte, der mich unzählige Male aus den Klauen von Monstern vor dem sicheren Tode errettet hatte, bewahrte mich vor einem Tod der Leere - weniger dramatisch vielleicht, doch nicht weniger schicksalhaft. Ich stellte fest, dass ich für die Augenblicke lebte, in denen die Katze an meiner Seite ging und ein anderes lebendes Geschöpf meine Worte hören konnte, so schwer sie mir auch fielen. Und zudem war Guenhwyvar meine Uhr geworden, da ich wusste, dass die Katze jeden zweiten Tag

für einen halben Tag von der Astralebene zu mir kommen konnte.

Erst nachdem meine Tortur beendet war, begriff ich, wie kritisch dieses Viertel meiner Zeit tatsächlich war. Ohne Guenhwyvar hätte ich nicht die Entschlossenheit zum Weitermachen gefunden. Niemals hätte ich die Kraft zum Überleben bewahrt.

Und selbst wenn Guenhwyvar an meiner Seite war, merkte ich, dass ich dem Kampf immer ambivalenter gegenüberstand. Ich hoffte heimlich, ein Bewohner des Unterreiches würde sich als stärker erweisen, als ich es war. Konnte der Schmerz eines Zahnes oder einer Krallen grösser sein als die Leere und die Stille?

Ich glaube nicht.

Drizzt Do'Urden

Ein Geschenk zum Jahrestag

Oberin Malice Do'Urden rutschte unbehaglich auf dem steinernen Thron des kleinen, dunklen Vorraumes zur großen Kapelle des Hauses Do'Urden hin und her. Für die Dunklelfen, die den Lauf der Zeit in Dekaden massen, war dies ein besonderer Tag in den Annalen von Malices Haus, der zehnte Jahrestag des andauernden schwelenden Krieges zwischen der Familie Do'Urden und dem Hause Hun'ett. Oberin Malice, die nie einen Anlass zum Feiern ausließ, hatte für ihre Feinde ein besonderes Geschenk vorbereitet. Briza Do'Urden, Malices älteste Tochter, eine große und starke Elfin, schritt besorgt durch den Vorraum - ein nicht ungewöhnlicher Anblick. »Es müsste jetzt vorbei sein«, murzte sie, während sie gegen einen kleinen, dreibeinigen Hocker trat, der schlitterte und umstürzte. Ein Stück des Pilzstielsitzes brach ab.

»Geduld, meine Tochter«, erwiderte Malice etwas vorwurfsvoll, obwohl sie Brizas Gefühle teilte. »Jarlaxle ist gewissenhaft.« Briza wandte sich bei der Erwähnung des unverschämten Söldners ab und begab sich zu den reich verzierten Steintüren des Raumes. Malice entging die Bedeutung des Tuns ihrer Tochter nicht.

»Ihr seid mit Jarlaxle und seiner Bande nicht einverstanden«, stellte die Mutter Oberin gleichmütig fest.

»Es sind Ausgestossene«, fauchte Briza, ohne ihre Mutter dabei anzusehen. »Für diese Ausgestossenen ist in Menzoberranzan kein Platz. Sie stören die natürliche Ordnung unserer Gesellschaft. Und es sind Männer.«

»Sie dienen uns gut«, erinnerte Malice sie. Briza wollte wegen des extrem hohen Lohnes, den die Söldner verlangten, widersprechen, hütete aber wohlweislich ihre Zunge. Sie und Malice hatten seit Beginn des Krieges, der zwischen Do'Urden und Hun'ett herrschte, fast ständig Meinungsverschiedenheiten.

»Ohne Bregan D'aerthe könnten wir gegen unsere Feinde nichts unternehmen«, fuhr Malice fort. »Der Einsatz der Söldner, der Ausgestossenen, wie du sie genannt hast, erlaubt uns, den Krieg zu führen, ohne dass unser Haus als Aggressor angesehen wird.«

»Und warum beenden wir die Angelegenheit dann nicht?« wollte Briza wissen und stürmte zum Thron. »Wir töten ein paar von Hun'etts Soldaten. Sie töten ein paar von unseren. Und beide Häuser rekrutieren ständig Ersatz! Es wird nicht enden! Die einzigen Sieger in diesem Krieg sind die Söldner von Bregan D'aerthe - und welche Bande auch immer Oberin SiNafay Hun'ett angeworben hat. Sie leeren die Schatullen beider Häuser!«

»Mässigt Euren Ton, meine Tochter«, knurrte Malice warnend, »Ihr sprecht mit einer Mutter Oberin.«

Briza wandte sich ab. »Wir hätten das Haus Hun'ett sofort in der Nacht angreifen sollen, als Zaknafein geopfert wurde«, wagte sie zu murren.

»Ihr vergesst, was Euer jüngster Bruder in jener Nacht tat«, erwiderte Malice gleichmütig.

Doch die Mutter Oberin irrte sich. Selbst wenn Briza noch tausend Jahre leben würde, würde sie nie vergessen, was Drizzt in der Nacht, in der er seine Familie verlassen hatte, getan hatte. Von Zaknafein ausgebildet, Malices bevorzugtem Liebhaber und bestem Waffenmeister in ganz Menzoberranzan, hatte Drizzt eine Fertigkeit in der Kampfkunst erlangt, die das Können gewöhnlicher Dunkelelfen weit überstieg. Doch Zak hatte Drizzt auch das blasphemische Verhalten beigebracht, das Lloth, die Spinnenkönigin, die Gottheit der Dunkelelfen, nie tolerieren würde. Schließlich hatten Drizzts Sakrilegien den Zorn von Lloth geweckt, und die Spinnenkönigin hatte dafür seinen Tod gefordert.

Oberin Malice hatte, beeindruckt von Drizzts Können als Krieger, kühn zu dessen Gunsten gehandelt und Lloth Zaknafeins Herz als Entschädigung für Drizzts Sünden gegeben. Sie vergab Drizzt in der Hoffnung, dass er ohne Zaknafeins Einflüsse andere Wege gehen und den abgesetzten Waffenmeister ersetzen würde. Doch der undankbare Drizzt hatte sie alle verraten und war in das Unterreich geflohen - eine Tat, die das Haus Do'Urden nicht nur seines einzigen potentiellen verbliebenen Waffenmeisters beraubte, sondern auch Oberin Malice und den Rest der Familie Do'Urden Lloths Launen auslieferte. All die Anstrengungen des Hauses Do'Urden endeten damit, dass es seinen ersten Waffenmeister, die Gunst von Lloth und seinen künftigen Waffenmeister verloren hatte. Es war kein guter Tag gewesen.

Zum Glück hatte das Haus Hun'ett am gleichen Tage ähnliches Leid erlitten, da es seine beiden Zauberer bei dem gescheiterten Versuch verlor, Drizzt meuchlings zu ermorden.

Da beide Häuser geschwächt und bei Lloth in Ungnade gefallen waren, fanden statt des erwarteten Krieges zahllose heimliche Überfälle statt.

Briza würde diese Ereignisse nie vergessen.

Ein Klopfen an der Tür des Vorraumes schreckte Briza und ihre Mutter aus ihren Erinnerungen an jene schicksalhafte Zeit. Die Tür schwang auf, und Dinin, der Erstgeborene des Hauses, trat ein.

»Seid begrüsst, Mutter Oberin«, sagte er höflich und verbeugte sich tief. Dinins Neuigkeiten sollten eine Überraschung sein, doch das Grinsen, das sich auf seinem Gesicht breit machte, verriet alles.

»Jarlaxle ist zurückgekehrt«, knurrte Malice voller Schadenfreude. Dinin wandte sich zu der geöffneten Tür, und der Söldner, der geduldig im Korridor gewartet hatte, betrat den Vorraum. Briza, wie immer über das ungewöhnliche Äussere des Ausgestossenen erstaunt, schüttelte den Kopf, als Jarlaxle an ihr vorbeiging. Fast jeder Dunkelelf in Menzoberranzan war unauffällig und praktisch gekleidet, trug Gewänder, die mit den Symbolen der Spinnenkönigin geschmückt waren, oder geschmeidige Kettenhemden unter den Falten eines magischen und tarnenden Piwafwi.

Der arrogante und dreiste Jarlaxle hingegen kümmerte sich wenig um die Bräuche der Bewohner von Menzoberranzan. Er entsprach sicher nicht der Norm der Dunkelelfengesellschaft und stellte die Unterschiede schamlos zur Schau. Er trug weder einen Mantel noch ein Gewand, sondern einen schimmernden Umhang, der sowohl im Spektrum glühenden Lichtes als auch im Infrarotspektrum Wärmestrahlen wahrnehmender Augen jede Farbe zeigte. Man konnte die Zauberkraft des Umhanges nur erahnen, doch diejenigen, welche dem Söldnerführer am nächsten standen, behaupteten, dass er in der Tat sehr kostbar sei.

Jarlaxles Weste war ärmellos und so weit angeschnitten, dass jeder seinen flachen, muskelbepackten Bauch sehen konnte. Über einem Auge trug er eine Klappe, obwohl aufmerksame Beobachter sie als reine Zierde bewerteten, da Jarlaxle sie oft von einem Auge zum anderen schob.

»Meine liebe Briza«, sagte Jarlaxle über die Schulter, als er das herablassende Interesse der Hohepriesterin an seinem Äusseren bemerkte. Er drehte sich um, verbeugte sich tief und zog dabei schwungvoll seinen breitkrepigen Hut -eine weitere Eigentümlichkeit, zumal dieser Hut über und über mit den riesigen Federn eines Diatryma, eines gigantischen Vogels aus dem Dunkelreich, geschmückt war.

Briza schnaubte beleidigt und kehrte dem geneigten Kopf des Söldners den Rücken zu. Dunkel elfen trugen ihr dichtes weisses Haar als Zeichen ihres Standes. Jede Frisur verriet Rang und Hauszugehörigkeit. Doch Jarlaxle, der Ausgestossene, hatte überhaupt kein Haar, und nach Brizas Meinung wirkte sein glattrasierter Schädel wie eine Kugel aus gepresstem Onyx.

Jarlaxle lachte leise über die fortwährende Missbilligung der ältesten Do'Urden-Tochter und wandte sich wieder Oberin Malice zu, wobei sein üppiger Schmuck klimperte und seine festen, glänzenden Stiefel bei jedem Schritt knarrten. Briza nahm auch dies zur Kenntnis, da sie wusste, dass diese Stiefel und der Schmuck nur dann Geräusche zu verursachen schienen, wenn Jarlaxle das wollte.

»Ist es vollbracht?« fragte Oberin Malice, bevor der Söldner zu einer angemessenen Begrüssung ansetzen konnte.

»Meine liebe Oberin Malice«, erwiderte Jarlaxle mit einem gequälten Seufzen, wohl wissend, dass ihm angesichts seiner grossartigen Nachrichten diese Zwanglosigkeit verziehen wurde. »Habt Ihr an mir gezweifelt? Ich bin tief in meinem Herzen verletzt.«

Malice sprang von ihrem Thron, die Faust als Zeichen des Sieges geballt. »Dipree Hun'ett ist tot!« verkündete sie. »Das erste adelige Opfer des Krieges!«

»Ihr vergesst Masoj Hun'ett«, bemerkte Briza, »den Drizzt vor zehn Jahren erschlug. Und Zaknafein Do'Urden«, fügte Briza wider bessere Einsicht hinzu, »getötet durch deine eigene Hand.«

»Zaknafein war nicht durch Geburt adelig«, wies Malice ihre vorlaute Tochter zurecht. Dennoch trafen Brizas Worte Malice. Malice hatte entgegen Brizas Empfehlung beschlossen, Zaknafein an Drizzts Stelle zu opfern.

Jarlaxle räusperte sich, um die wachsende Spannung zu brechen. Der Söldner wusste, dass er seine Angelegenheit zu Ende führen und das Haus Do'Urden so schnell wie möglich verlassen musste. Er wusste bereits - obwohl die Do'Urden keine Ahnung davon hatten -, dass die vereinbarte Stunde nahte. »Da wäre noch die Sache mit meiner Bezahlung«, erinnerte er Malice.

»Dinin wird sich darum kümmern«, erwiderte Malice mit einer wegwerfenden Handbewegung, ohne ihre Augen von der finsternen Miene ihrer Tochter zu wenden.

»Ich werde mich verabschieden«, sagte Jarlaxle und nickte dem Erstgeborenen zu.

Doch bevor der Söldner seinen ersten Schritt Richtung Tür gemacht hatte, stürmte Vierna, Malices zweite Tochter in den Raum. Ihr Gesicht glühte im Infrarotspektrum hell, erhitzt durch offensichtliche Erregung.

»Verdammt«, flüsterte Jarlaxle verhalten.

»Was. ist?« fragte Oberin Malice.

»Das Haus Hun'ett«, schrie Vierna, »Soldaten in unserem Bereich! Wir werden angegriffen!«

Im Hof, jenseits des Höhlenkomplexes, folgten fast fünfhundert Soldaten des Hauses Hun'ett - volle hundert mehr, als das Haus angeblich besass - der Explosion eines blendenden Blitzes durch die Adamantit-Tore des Hauses Do'Urden. Die dreihundertfünfzig Soldaten des Hauses Do'Urden schwärmten aus den geformten Stalagmiten, die ihnen als Quartiere dienten, um dem Angriff zu begegnen. Zahlenmässig zwar unterlegen, doch von Zaknafein ausgebildet, formierten sich die Do'Urden-Truppen in geeignete Verteidigungspositionen und beschirmten ihre Zauberer und Priester, damit diese ihre Magie ausüben konnten.

Ein ganzes Kontingent von Hun'ett-Soldaten, das durch Zaubersprüche zum Fliegen befähigt war, stürzte auf die Höhlenwand hinab, hinter der die königlichen Gemächer des Hauses Do'Urden lagen. Winzige Armbrüste klickten und lichteten mit tödlichen, vergifteten Bolzen die Reihen der fliegenden Streitmacht. Dennoch war den Eindringlingen aus der Luft die Überraschung gelungen, und die Do'Urden-Truppen befanden sich rasch in einer gefährlichen Lage.

»Hun'ett steht nicht in Lloths Gunst!« schrie Malice. »Sie würden es nicht wagen, offen anzugreifen!« Sie zuckte unter dem donnernden Krachen eines Blitzes und dann eines weiteren zusammen, das sie widerlegte.

»Ach ja?« schnappte Briza.

Malice warf ihrer Tochter einen drohenden Blick zu, hatte aber keine Zeit, die Auseinandersetzung fortzuführen. Normalerweise erfolgte beim Angriff eines Dunkelelfenhauses der Ansturm von Soldaten in Verbindung mit einem mentalen Sperrfeuer der höchsten Priester des Hauses. Malice jedoch spürte keinen mentalen Angriff, was ihr zweifelsfrei verriet, dass sich das Haus Hun'ett tatsächlich vor ihre Tore gewagt hatte. Die Priester von Hun'ett, die nicht mehr in der Gunst der Spinnenkönigin standen, konnten offensichtlich ihre von Lloth

gegebenen Kräfte nicht einsetzen, um den mentalen Angriff durchzuführen. Wären sie dazu in der Lage gewesen, hätten Malice und ihre Tochter, die ebenfalls nicht mehr die Gunst der Spinnenkönigin genossen, keine Hoffnung gehabt, sie abwehren zu können.

»Warum sollten sie es wagen, uns anzugreifen?« fragte Malice sich laut.

Briza verstand die Überlegung ihrer Mutter. »Sie sind in der Tat so kühn, zu glauben«, sagte sie, »dass ihre Soldaten jedes Mitglied unseres Hauses austilgen können.« Jeder im Raum, jeder Dunkeelf in Menzoberranzan wusste wohl, welche brutale absolute Bestrafung jedem Haus widerfuhr, dem es misslang, ein anderes Haus völlig auszurotten. Solche Angriffe waren zwar nicht verpönt, dabei aber auf frischer Tat ertappt zu werden, zog entsetzliche Konsequenzen nach sich.

Rizzen, der derzeitige Lehnsherr des Hauses Do'Urden, trat in diesem Moment mit grimmiger Miene in den Vorraum. »Wir sind unterlegen und haben eine schlechtere Ausgangsbasis«, sagte er. »Wir sind bald besiegt, fürchte ich.«

Malice wollte diese Neuigkeiten nicht akzeptieren. Sie versetzte Rizzen einen Schlag, der ihn durch den halben Raum schleuderte, und wirbelte zu Jarlaxle herum. »Ihr müsst Eure Truppe zusammenrufen!« schrie Malice den Söldner an. »Schnell!«

»Oberin«, stotterte Jarlaxle offensichtlich verlegen. »Bregan D'aerthe ist eine sehr heimlich arbeitende Gruppe. An offenen Kriegen beteiligen wir uns nicht. Das zu tun, könnte bedeuten, den Zorn des Herrschenden Konzils herauszufordern!«

»Ich werde bezahlen, was immer Ihr verlangt«, versprach die verzweifelte Mutter Oberin.

»Aber der Preis...«

»Was immer Ihr verlangt!« fauchte Malice wieder.

»Eine solche Aktion...«, setzte Jarlaxle an.

Wieder ließ Malice ihn seinen Einwand nicht beenden. »Rettet mein Haus, Söldner«, knurrte sie. »Euer Gewinn wird groß sein. Aber, ich warne Euch, der Preis für Euer Versagen wird weit größer sein!«

Jarlaxle ließ sich ungern drohen, besonders nicht von einer schwachen Mutter Oberin, deren ganze Welt ringsum schnell zusammenbrach. Doch in den Ohren des Söldners überwog der süße Klang des Wortes »Gewinn« diese Drohung tausendfach. Nach zehn aufeinander folgenden Jahren maßlos überhöhter Belohnungen im Krieg zwischen Do'Urden und Hun'ett, bezweifelte Jarlaxle weder Malices Willen noch ihre Fähigkeit, wie versprochen zu bezahlen, und ebenso wenig bezweifelte er, dass dieser Handel sich als noch lukrativer erweisen würde als die Vereinbarung, die er mit Oberin SiNafay Hun'ett in dieser Woche getroffen hatte.

»Wie Ihr es wünscht«, sagte er zu Oberin Malice, wobei er sich verneigte und seinen bunten Hut schwenkte. »Ich will sehen, was ich tun kann.« Er zwinkerte Dinin zu, worauf sich der Erstgeborene an seine Fersen heftete, als er den Raum verließ.

Als die beiden auf den Balkon traten, von dem man den Bereich der Do'Urden überblicken konnte, sahen sie, dass die Situation noch weit aussichtsloser war, als Rizzen sie geschildert hatte. Die Soldaten des Hauses Do'Urden - diejenigen, die noch lebten - waren in und um einen der riesigen Stalagmiten gefangen, an denen das Eingangstor verankert war.

Einer von Hun'etts fliegenden Soldaten ließ sich beim Anblick eines Edlen der Do'Urden auf den Balkon fallen, doch Dinin erledigte den Eindringling mit einem einzigen kurzen Hieb.

»Gut gemacht«, kommentierte Jarlaxle, wobei er Dinin ein anerkennendes Nicken schenkte. Er wollte dem ältesten Sprössling der Do'Urden auf die Schulter klopfen, aber Dinin trat beiseite.

»Wir haben anderes zu tun«, erinnerte er Jarlaxle betont. »Ruft Eure Truppen - schnell. Sonst, fürchte ich, wird das Haus Hun'ett den Sieg davontragen.«

»Keine Sorge, mein Freund Dinin«, lachte Jarlaxle.

Er nahm eine kleine Pfeife von seinem Hals und blies hinein. Dinin hörte kein Geräusch, da das Instrument magisch gestimmt und nur für die Ohren der Mitglieder von Bregan D'aerthe vernehmbar war.

Der Erstgeborene des Hauses Do'Urden beobachtete voller Erstaunen, wie Jarlaxle seelenruhig eine bestimmte Kadenz blies, und sah dann mit noch größerem Erstaunen, wie sich über hundert Soldaten des Hauses Hun'ett gegen ihre Kameraden wandten.

Bregan D'aerthe war nur Bregan D'aerthe Loyalität schuldig.

»Sie durften uns nicht angreifen«, sagte Malice halsstarrig, während sie in der Kammer auf und ab ging. »Die Spinnenkönigin würde ihnen bei diesem Unterfangen nicht helfen.«

»Sie besiegen uns auch ohne die Hilfe der Spinnenkönigin«, erinnerte Rizzen sie, wobei er sich besonnenerweise in der fernsten Ecke des Raumes duckte, als er die unerwünschten Worte aussprach.

»Ihr sagtet, sie würden sich niemals offen gegen uns stellen!« knurrte Briza ihre Mutter an. »Und das sogar, als Ihr erklärtet, warum wir es nicht wagen dürften, sie anzugreifen!« Briza erinnerte sich an dieses Gespräch nur allzu gut, da sie selbst den offenen Angriff auf das Haus Hun'ett vorgeschlagen hatte. Malice hatte sie barsch und in aller Öffentlichkeit dafür gescholten, und Briza wollte diese Demütigung jetzt

zurückgeben. Ihre Stimme troff von bösem Sarkasmus, als sie Wort um Wort gegen ihre Mutter richtete. »Könnte es sein, dass Oberin Malice Do'Urden sich geirrt hat?«

Malice bedachte ihre Tochter mit einem finsternen Blick, der Wut und Entsetzen ausdrückte. Briza erwiderte den drohenden Blick, und plötzlich fühlte sich die Mutter Oberin des Hauses Do'Urden nicht mehr so unerschütterlich und sicher. Nervös lief sie einen Augenblick später los, als Maya, die jüngste der Do'Urden-Töchter, den Raum betrat.

»Sie sind in das Haus gedrungen!« schrie Briza, die das Schlimmste annahm. Sie griff nach ihrer Schlangenkopfpeitsche. »Und wir haben nicht einmal damit begonnen, Vorbereitungen für unsere Verteidigung zu treffen!«

»Nein!« korrigierte Maya sie schnell. »Kein Feind hat den Balkon überquert. Der Kampf hat sich gegen das Haus Hun'ett gewendet!«

»Ich wusste, dass es so sein würde«, verkündete Malice, und richtete ihre Worte an Briza. »Töricht das Haus, das etwas ohne die Gunst von Lloth unternimmt!« Trotz ihrer Erklärung vermutete Malice jedoch, dass mehr als die Entscheidung der Spinnenkönigin auf dem Hof eine Rolle gespielt hatte. Logisches Denken brachte sie unausweichlich auf Jarlaxle und seine unzuverlässige Bande Ausgestossener.

Jarlaxle verließ den Balkon und nutzte seine angeborenen Dunkelelf-Fähigkeiten, um zum Höhlenboden herabzuschweben. Da Dinin keinen Grund sah, sich in einen Kampf einzumischen, der offensichtlich unter Kontrolle war, blieb er, wo er war, und sah dem Söldner nach. Er überdachte alles, was sich gerade ereignet hatte. Jarlaxle hatte beide Seiten gegeneinander ausgespielt, und wieder waren der Söldner und seine Bande die einzigen wirklichen Sieger gewesen. Bregan D'aerthe war skrupellos, doch, wie Dinin zugeben musste, außerordentlich erfolgreich. Dinin stellte fest, dass er den

Renegaten mochte. »Ist die Anklage Oberin Baenre richtig vorgetragen worden?« fragte Malice Briza, als das Licht des Narbondel, des magisch erhitzten Stalagmiten, der Menzoberranzan als Uhr diente, gleichmäßig anzuschwellen begann und so die Dämmerung des nächsten Tages verkündete.

»Das herrschende Haus erwartet den Besuch«, erwiderte Briza grinsend. »Die ganze Stadt spricht von dem Angriff und darüber, wie das Haus Do'Urden die Eindringlinge der Hun'ett abgewehrt hat.«

Malice versuchte vergeblich, ihr selbstgefälliges Lächeln zu verbergen. Sie genoss die Aufmerksamkeit und den Ruhm, mit dem, wie sie wusste, ihr Haus überschüttet werden würde.

»Das Herrschende Konzil wird noch an diesem Tage einberufen werden«, fuhr Briza fort. »Zweifellos zur Bestürzung von Oberin SiNafay Hun'ett und ihren zum Untergang verdammt Kindern.«

Malice nickte zustimmend. Unter den Dunkelelfen in Menzoberranzan war es eine absolut akzeptierte Praxis, ein rivalisierendes Haus völlig auszurotten. Doch bei diesem Versuch zu scheitern, auch nur einen Zeugen edlen Blutes übrigzulassen, der dann Anklage erheben konnte, forderte die Verurteilung durch das Herrschende Konzil heraus, und das Urteil bedeutete unausweichlich totale Vernichtung.

Auf ein Klopfen hin wandten sich beide zur reich verzierten Tür des Raumes.

»Ihr seid aufgerufen, Oberin«, sagte Rizzo beim Eintreten. »Oberin Baenre hat einen Wagen für Euch geschickt.«

Malice und Briza wechselten hoffnungsvolle, aber dennoch nervöse Blicke. Wenn das Haus Hun'ett bestraft wurde, würde das Haus Do'Urden auf den achten Rang in der Hierarchie der Stadt vorrücken - eine äußerst wünschenswerte Position. Nur den Oberinnen der höchsten acht Häuser stand ein Sitz im Herrschenden Konzil der Stadt zu.

»Jetzt schon?« fragte Briza ihre Mutter.

Malice zuckte zur Antwort nur mit den Schultern und folgte Rizzo aus dem Raum und zum Balkon des Hauses. Rizzo reichte ihr seine Hand zur Hilfe, doch sie schlug sie prompt beiseite. Malice trat würdevoll über das Geländer und senkte sich auf den Hof hinab, wo ihre restlichen Soldaten versammelt waren. Die fliegende, blauschimmernde Scheibe, die die Insignien des Hauses Baenre trug, schwebte direkt vor dem gesprengten Adamantit-Tor.

Stolz schritt Malice durch die versammelte Menge. Dunklelfen stießen einander bei dem Versuch um, ihr aus dem Wege zu gehen. Dies war ihr Tag, fand sie, der Tag, an dem sie einen Sitz im Herrschenden Konzil bekam - die Position, die sie unbedingt verdient hatte.

»Mutter Oberin, ich werde Euch durch die Stadt begleiten«, bot Dinin, der am Tor stand, ihr an.

»Ihr werdet mit dem Rest der Familie hierbleiben«, korrigierte Malice ihn. »Die Vorladung gilt allein für mich.«

»Woher wisst Ihr das?« fragte Dinin, erkannte aber, kaum dass die Worte über seine Lippen gekommen waren, dass er für seinen Rang zu weit gegangen war.

Als Malice ihren tadelnden Blick auf ihn richtete, war er bereits in der Menge der Soldaten verschwunden.

»Angemessener Respekt«, murmelte Malice leise und wies einige Soldaten an, einen Teil des verriegelten und befestigten Tores zu öffnen. Mit einem letzten siegessicheren Blick auf ihre Untertanen trat Malice hinaus und nahm auf der schwebenden Scheibe Platz. Malice ließ die staunenden Blicke stolz über sich ergehen und fühlte sich überlegen. Selbst als die Scheibe den berühmten Spinnwebzaun des Hauses Baenre erreichte, mit seinen Tausenden marschierender Posten und den gewaltigen Stalagmiten und Stalaktiten, war Malices Stolz nicht geschwunden.

Sie gehörte jetzt zum Herrschenden Konzil oder würde bald dazu gehören. Sie musste sich nirgendwo in der Stadt mehr unterlegen fühlen.

Das zumindest dachte sie.

»Eure Anwesenheit wird in der Kapelle erbeten«, sagte einer der Priester von Baenre zur ihr, als die Scheibe am Fuße der weitläufigen Treppe, die zu dem großen Kuppelgebäude führte, haltmachte.

Malice trat hinab und stieg die polierten Steine hinauf. Sobald sie eingetreten war, bemerkte sie eine Gestalt, die auf einem der Sessel auf dem hohen zentralen Altar saß. Der sitzende Dunkelelf, die einzige andere Person, die in der Kapelle zu sehen war, bemerkte Malice offensichtlich nicht. Er hatte sich bequem zurückgelehnt und betrachtete das gewaltige sinnestäuschende Bild in der Kuppel, das seine Formen veränderte, erst wie eine gigantische Spinne wirkte, dann wie eine wunderschöne Dunkelelfenfrau.

Als Malice näher kam, erkannte sie die Gewänder einer Mutter Oberin, und sie nahm wie zuvor an, dass dies Oberin Baenre selbst sei, dass die mächtigste Person von ganz Menzoberranzan sie erwarte. Malice ging die Altartreppen hoch und trat hinter die sitzende Dunkelelf in. Ohne auf eine Aufforderung zu warten, trat Malice kühn vor sie, um Baenre zu begrüßen.

Es war jedoch nicht die uralte, ausgemergelte Gestalt von Oberin Baenre, der Malice Do'Urden auf dem Podium der Baenre-Kapelle begegnete. Die sitzende Oberin war nicht viel älter als ein Dunkelelf und nicht so verwelkt und trocken wie ein blutleerer Leichnam. Vielmehr war diese Dunkelelfen nicht älter als Malice und sehr winzig. Malice kannte sie nur zu gut.

»SiNafay!« rief sie aus und fiel fast um.

»Malice«, erwiderte die andere ruhig.

Tausende beunruhigende Gedanken schossen Malice durch den Kopf. SiNafay Hun'ett sollte voller Furcht in ihrem zum Untergang verurteilten Hause kauern und die Ausrottung ihrer Familie erwarten. Doch nun saß SiNafay ganz bequem hier, im heiligen Quartier der wichtigsten Familie von Menzoberranzan!

»Ihr gehört nicht in diesen Palast!« protestierte Malice und ballte ihre schlanken Hände zu Fäusten. Sie bedachte die Möglichkeit, ihre Rivalin an Ort und Stelle anzugreifen, SiNafay mit ihren eigenen Händen zu erwürgen.

»Beruhigt Euch, Malice«, bemerkte SiNafay gelassen. »Ich bin auf Einladung von Oberin Baenre hier, genau wie Ihr.«

Die Erwähnung von Oberin Baenre und die Erinnerung daran, wo sie sich befanden, beruhigte Malice. In der Kapelle des Hauses Baenre stritt man nicht! Malice begab sich zur gegenüberliegenden Seite des kreisrunden Podiums und nahm Platz, ohne den Blick auch nur einmal vom selbstgefällig lächelnden Gesicht SiNafay Hun'etts zu wenden.

Nach einigen scheinbar endlosen Minuten musste Malice einfach sagen, was sie dachte. »Das Haus Hun'ett hat meine Familie beim letzten Dunkel von Narbondel angegriffen«, sagte sie. »Für diese Tatsache habe ich viele Zeugen. Daran kann es keinen Zweifel geben!«

»Keinen«, erwiderte SiNafay und überrumpelte Malice mit dieser Zustimmung.

»Ihr gebt die Tat zu?« bellte sie.

»Natürlich«, sagte SiNafay. »Ich habe sie nie geaugnet.«

»Noch lebt Ihr«, lächelte Malice höhnisch. »Die Gesetze von Menzoberranzan fordern Gerechtigkeit.«

»Gerechtigkeit?« SiNafay lachte über die absurde Bemerkung. Gerechtigkeit war im chaotischen Menzoberranzan nie mehr als eine Fassade und ein Mittel

gewesen, Ordnung zu heucheln. »Ich handelte so, wie die Spinnenkönigin es von mir verlangte.«

»Hätte die Spinnenkönigin deine Methoden gebilligt, wärt Ihr siegreich gewesen«, argumentierte Malice.

»Keineswegs«, unterbrach sie eine andere Stimme. Malice und SiNafay drehten sich gerade in dem Augenblick um, in dem Oberin Baenre wie durch Zauberei auf dem Sessel erschien, der sich ganz hinten auf dem Podium befand.

Malice hätte angesichts der welken Mutter Oberin am liebsten aufgeschrien, weil Baenre ihrer Unterhaltung heimlich gelauscht hatte und ihre Ansprüche gegen SiNafay offensichtlich ablehnte. Doch Malice hatte es vor allem deshalb fertiggebracht, die Gefahren von Menzoberranzan fünfhundert Jahre lang zu überleben, weil sie um die Folgen wusste, die die Verärgerung einer Person wie Oberin Baenre mit sich brachten.

»Ich beanspruche das Recht der Anklage gegen das Haus Hun'ett«, sagte sie ruhig.

»Gewährt«, erwiderte Oberin Baenre. »Wie Ihr gesagt habt, und wie SiNafay zugestand, kann es daran keinen Zweifel geben.«

Malice wandte sich triumphierend an SiNafay, doch die Mutter Oberin des Hauses Hun'ett saß noch immer entspannt und unbesorgt da.

»Warum ist sie dann hier?« rief Malice in einem Tonfall, in dem explosive Wut mitschwang. »SiNafay ist eine Geächtete. Sie...«

»Wir haben Euren Worten nicht widersprochen«, unterbrach Oberin Baenre. »Das Haus Hun'ett hat angegriffen und scheiterte. Die Bestrafung für eine solche Tat ist wohl bekannt und steht außer Frage, und das Herrschende Konzil wird noch heute zusammenkommen, um dafür zu sorgen, dass der Gerechtigkeit Genüge getan wird.«

»Aber warum ist SiNafay dann hier?« wollte Malice wissen.

»Bezweifelt Ihr die Weisheit meines Angriffs?« fragte SiNafay Malice, wobei sie versuchte, ein Kichern zu unterdrücken.

»Ihr wurdet besiegt«, erinnerte Malice sie sachlich. »Das allein sollte Euch Antwort genug sein.«

»Lloth forderte den Angriff«, erklärte Oberin Baenre.

»Aber warum wurde dann das Haus Hun'ett besiegt?« fragte Malice stur. »Wenn die Spinnenkönigin...«

»Ich habe nicht gesagt, dass die Spinnenkönigin dem Hause Hun'ett ihren Segen gegeben hat«, unterbrach Oberin Baenre etwas verärgert. Malice rutschte auf ihrem Platz zurück und erinnerte sich an ihre Stellung und ihre Situation. »Ich sagte nur, dass Lloth diesen Angriff forderte«, fuhr Oberin Baenre fort. »Zehn Jahre hat ganz Menzoberranzan unter dem Spektakel Eures Privatkrieges gelitten. Ich kann Euch versichern, dass die Faszination und Erregung schon längst geschwunden sind. Eine Entscheidung musste fallen.«

»Und sie ist gefallen«, erklärte Malice und erhob sich. »Das Haus Do'Urden hat sich als siegreich erwiesen, und ich beanspruche das Recht der Anklage gegen SiNafay Hun'ett und ihre Familie!«

»Setzt Euch, Malice«, sagte SiNafay. »Hinter all dem steckt mehr als nur Euer Recht auf Anklage.«

Malice schaute Oberin Baenre nach Bestätigung heischend an, obwohl sie angesichts der gegenwärtigen Situation SiNafays Worte nicht anzweifeln konnte.

»Es ist geschehen«, sagte Oberin Baenre zu ihr. »Das Haus Do'Urden hat gesiegt, und das Haus Hun'ett wird nicht mehr sein.«

Malice ließ sich wieder auf ihren Platz fallen und lächelte SiNafay selbstgefällig an. Dennoch schien die Mutter Oberin des Hauses Hun'ett nicht im mindestens beunruhigt.

»Ich werde die Vernichtung Eures Hauses mit großem Vergnügen verfolgen«, versicherte Malice ihrer Rivalin. Sie wandte sich an Baenre. »Wann wird die Bestrafung durchgeführt werden?«

»Das ist bereits geschehen«, erwiderte Oberin Baenre geheimnisvoll.

»SiNafay lebt!« schrie Malice.

»Nein«, verbesserte die welke Mutter Oberin. »Sie, die SiNafay war, lebt.«

Jetzt begann Malice zu verstehen. Das Haus Baenre war immer opportunistisch gewesen. Konnte es sein, dass Oberin Baenre die Hohepriesterin des Hauses Hun'ett gestohlen hatte, um sie sich ihrer eigenen Sammlung einzuverleiben?

»Ihr werdet sie unter Euren Schutz stellen?« wagte Malice zu fragen.

»Nein«, erwiderte Oberin Baenre gleichmütig. »Die Aufgabe, sie zu beschützen, wird Euch zufallen.«

Malices Augen wurden groß. Von all den vielen Pflichten, die ihr in ihren Tagen als Hohepriesterin von Lloth je aufgetragen worden waren, konnte sie sich keine unangenehmere vorstellen.

»Sie ist meine Feindin! Ihr verlangt, dass ich ihr Schutz gewähre?«

»Sie ist Eure Tochter«, schoss Oberin Baenre zurück. Ihr Tonfall wurde weicher, und ein schiefes Lächeln teilte ihre schmalen Lippen. »Eure älteste Tochter, zurückgekehrt von den Reisen nach Ched Nasad oder einer anderen Stadt unseres Volkes.«

»Warum tut Ihr dies?« fragte Malice. »Das ist beispiellos.«

»Das ist nicht ganz korrekt«, erwiderte Oberin Baenre. Sie legte ihre Finger aneinander, während sie sich ihren Gedanken hingab und sich an einige der seltsamen Konsequenzen der unendlichen Folge von Kämpfen innerhalb der Stadt der Dunkelfelfen erinnerte.

»Oberflächlich betrachtet sind Eure Beobachtungen korrekt«, fuhr sie erklärend fort. »Doch sicher seid Ihr weise genug, um zu ahnen, dass in Menzoberranzan viele Dinge hinter den Kulissen geschehen. Das Haus Hun'ett muss zerstört werden - daran ist nichts zu ändern -, und alle Edlen des Hauses Hun'ett müssen getötet werden. Schließlich gehört sich das so.« Sie schwieg einen Augenblick, um sich zu vergewissern, dass Malice die Bedeutung ihrer nächsten Feststellung vollends verstand. »Zumindest muss es so scheinen, als seien sie getötet worden.«

»Und Ihr werdet das arrangieren?« fragte Malice.

»Das habe ich bereits getan«, versicherte Oberin Baenre.

»Aber zu welchem Zweck?«

»Als das Haus Hun'ett seinen Angriff gegen Euch eröffnete, habt Ihr da in Eurer Not die Spinnenkönigin angerufen?« fragte Oberin Baenre unverblümt. Die Frage überraschte Malice und brachte sie nicht wenig aus der Fassung.

»Und als das Haus Hun'ett abgeschlagen wurde«, fuhr Oberin Baenre kalt fort, »habt Ihr da die Spinnenkönigin gepriesen? Habt Ihr im Augenblick Eures Sieges eine Dienerin von Lloth angerufen?«

»Stehe ich hier vor Gericht?« rief Malice. »Ihr kennt die Antwort, Oberin Baenre.« Während sie antwortete, sah sie SiNafay unbehaglich an, da sie fürchtete, eine wichtige Information verraten zu können. »Ihr kennt meine Situation hinsichtlich der Spinnenkönigin genau. Ich wage es erst, eine Yochlol anzurufen, wenn ich ein Zeichen gesehen habe, dass ich Lloths Gunst wiedererlangt habe.«

»Aber Ihr habt kein Zeichen gesehen«, bemerkte SiNafay.

»Kein anderes als die Niederlage meiner Rivalin«, knurrte Malice sie an.

»Das war kein Zeichen der Spinnenkönigin«, versicherte Oberin Baenre den beiden. »Lloth hat sich nicht in Eure Kämpfe eingemischt. Sie verlangte nur, dass sie zu beenden seien.«

»Ist sie über das Ergebnis erfreut?« fragte Malice direkt.

»Das bleibt noch festzustellen«, erwiderte Oberin Baenre. »Viele Jahre zuvor hat Lloth ihren Wunsch, dass Malice Do'Urden im Herrschenden Konzil sitzen soll, deutlich gemacht. Beginnend mit dem nächsten Licht von Narbondel wird es so sein.«

Malice hob ihr Kinn voller Stolz.

»Aber Ihr solltet Euer Dilemma begreifen«, schalt Oberin Baenre sie, während sie sich von ihrem Stuhl erhob. Malice sackte augenblicklich in sich zusammen.

»Ihr habt mehr als die Hälfte Eurer Soldaten verloren«, erklärte Baenre. »Und Ihr habt keine große Familie um Euch, die Euch unterstützt. Ihr führt das achte Haus der Stadt, doch jedermann weiß, dass Ihr nicht in der Gunst der Spinnenkönigin steht. Wie lange, glaubt Ihr, wird das Haus Do'Urden seine Stellung behalten? Euer Platz im Herrschenden Konzil ist gefährdet, bevor Ihr ihn überhaupt eingenommen habt!«

Malice konnte die Logik der alten Oberin nicht widerlegen. Sie beide wussten zu gut, was in Menzoberranzan üblich war. Da das Haus Do'Urden offenkundig angeschlagen war, würde ein geringeres Haus bald die Gelegenheit nutzen, um seinen Stand zu verbessern. Der Angriff des Hauses Hun'ett würde nicht der letzte Kampf sein, der im Anwesen der Do'Urden ausgetragen worden war.

»So gebe ich Euch SiNafay Hun'ett... Shi'ayne Do'Urden ... eine neue Tochter, eine neue Hohepriesterin«, sagte Oberin Baenre. Dann wandte sie sich an SiNafay, um ihre Erklärung fortzusetzen, doch Malice merkte, dass sie plötzlich abgelenkt wurde, weil eine Stimme sie in ihren Gedanken anrief, eine telepathische Botschaft.

Behalte sie nur so lange, wie du sie brauchst, Malice Do'Urden, sagte die Stimme. Malice schaute sich um, da sie ahnte, woher diese Stimme kam. Bei einem früheren Besuch des Hauses Baenre hatte sie Oberin Baenres Gedankenschinder, eine telepathische Bestie, kennengelernt. Die Kreatur war nirgendwo zu sehen, aber Oberin Baenre war ebensowenig zu sehen gewesen, als Malice die Kapelle betreten hatte. Malice blickte immer wieder zu den übrigen leeren Plätzen auf dem Podium, doch auf den steinernen Sitzen war niemand zu sehen.

Eine zweite telepathische Botschaft löschte die restlichen Zweifel aus.

Du wirst wissen, wann die richtige Zeit gekommen ist.

»... und die übriggebliebenen fünfzig Soldaten des Hauses Hun'ett«, sagte Oberin Baenre. »Stimmt Ihr zu, Oberin Malice?«

Malice blickte SiNafay mit einem Gesichtsausdruck an, der Zustimmung, aber auch niederträchtige Ironie sein mochte. »Das tue ich«, erwiderte sie.

»Dann geht, Shi'ayne Do'Urden«, befahl Oberin Baenre SiNafay. »Begeht Euch zu Euren restlichen Soldaten in den Hof. Meine Zauberer werden Euch heimlich zum Haus Do'Urden bringen.«

SiNafay warf einen misstrauischen Blick in Malices Richtung und verließ die große Kapelle.

»Ich verstehe«, sagte Malice zu ihrer Gastgeberin, nachdem SiNafay gegangen war.

»Ihr versteht nichts!« schrie Oberin Baenre, plötzlich erzürnt. »Ich habe alles für Euch getan, was ich konnte, Oberin Do'Urden! Es war Lloths Wunsch, dass Ihr im Herrschenden Konzil sitzt, und ich habe um einen hohen persönlichen Preis dafür gesorgt, dass es so kommt.«

In diesem Moment wusste Malice ohne jeden Zweifel, dass das Haus Baenre das Haus Hun'ett zum Angriff veranlasst hatte. Wie weit reichte Oberin Baenres Einfluss? fragte sich Malice. Vielleicht hatte die welke Mutter Oberin auch die Aktionen von Jarlaxle und den Soldaten des Bregan D'aerthe erwartet und sie vielleicht sogar arrangiert, da sie im Kampf der entscheidende Faktor gewesen waren.

Sie würde herausfinden, ob dies stimmte, nahm Malice sich vor. Jarlaxle hatte seine gierigen Finger sehr tief in ihre Kasse gesteckt.

»Mehr tue ich nicht«, fuhr Oberin Baenre fort. »Jetzt seid Ihr Euren eigenen Listen überlassen. Ihr habt Lloths Gunst nicht erlangt, doch das ist der einzige Weg, wie Ihr und das Haus Do'Urden überleben können!«

Malice umklammerte die Armlehnen ihres Sessels so heftig, dass sie fast erwartete, den Stein in ihrer Faust zu brechen. Sie hatte gehofft, dass sie mit der Niederlage des Hauses Hun'ett einen Strich unter die blasphemischen Taten ihres jüngsten Sohnes gezogen hätte.

»Ihr wisst, was getan werden muss«, sagte Oberin Baenre. »Korrigiere den Fehler, Malice. Ich habe mich für Euch eingesetzt. Künftiges Versagen werde ich nicht tolerieren!«

»Die Vereinbarungen sind uns erklärt worden, Mutter Oberin«, sagte Dinin zu Malice, als sie zum Adamantit-Tor des Hauses Do'Urden zurückkehrte. Er folgte Malice durch das Anwesen und schwebte dann neben ihr zu dem Balkon, der sich vor den Quartieren der Edlen des Hauses befand.

»Die ganze Familie ist im Vorraum versammelt«, fuhr Dinin fort. »Sogar das neueste Mitglied« fügte er augenzwinkernd hinzu.

Malice reagierte auf den kläglichen Versuch ihres Sohnes, lustig zu sein, nicht. Sie stieß Dinin grob beiseite, stürmte durch den Haupteingang und befahl der Vorraumtür mit einem einzigen mächtigen Wort, sich zu öffnen. Die Familie hastete ihr aus dem Weg, als sie zu ihrem Thron auf der anderen Seite des spinnenförmigen Tisches ging.

Sie hatten eine lange Zusammenkunft erwartet und damit gerechnet, alles über die neue Situation, mit der sie konfrontiert waren, und über die Herausforderungen, die sie zu bewältigen hatten, zu erfahren. Statt dessen bekamen sie nur kurz zu spüren, welche Wut in Oberin Malice brannte. Sie funkelte sie nacheinander an und gab ihnen deutlich zu verstehen, dass sie die bedingungslose Ausführung all dessen forderte, was sie verlangte. Mit knirschender Stimme, als ob ihr Mund mit Kieselsteinen gefüllt sei, knurrte sie: »Findet Drizzt, und bringt ihn mir!«

Briza wollte protestieren, doch Malice warf ihr einen so eiskalten und drohenden Blick zu, dass es ihr die Sprache verschlug. Die älteste Tochter, ebenso halsstarrig wie ihre Mutter und immer streitlustig, senkte den Blick. Niemand sonst im Vorraum dachte auch nur daran zu widersprechen, obwohl sie Brizas unausgesprochene Besorgnis teilten.

Malice überließ es ihnen, sich darum zu kümmern, die Aufgabe auszuführen. Einzelheiten waren für Malice völlig unwichtig.

Die einzige Rolle, die sie bei all dem zu spielen gedachte, war, den Zeremoniendolch in die Brust ihres jüngsten Sohnes zu stoßen.

Stimmen im Dunkel

Drizzt streifte seine Mattigkeit ab und zwang sich aufzustehen. Die Anstrengungen seines Kampfes gegen den Basilisken in der Nacht zuvor, diese völlige Hingabe in diesen primitiven Zustand, der zum Überleben so nötig war, hatte ihn gründlich erschöpft. Doch Drizzt wusste, dass er sich nicht länger Ruhe gönnen durfte. Seine Rothe-Herde, mit der seine Nahrungsversorgung sichergestellt war, war im Labyrinth der Tunnel versprengt und musste zusammengetrieben werden.

Drizzt sah sich rasch in der kleinen, unauffälligen Höhle um, die ihm als Heim diente, und vergewisserte sich, dass alles so war, wie es sein sollte. Sein Blick verweilte auf der Onyxstatuette des Panthers, war durch ein inniges Sehnen nach der Gesellschaft des Panthers darauf fixiert. Als Drizzt dem Basilisken aufgelauret hatte, hatte er den Panther lange Zeit bei sich behalten - fast die ganze Nacht -, und Guenhwyvar musste auf der Astralebene ruhen. Mehr als ein ganzer Tag würde vergehen, bevor Drizzt wieder seinen ausgeruhten Freund zurückbeschwören konnte. Der Versuch, die Figurine vorher zu benutzen, es sei denn, in einer verzweifelten Situation, wäre töricht. Mit resigniertem Schulterzucken steckte Drizzt die Statuette in seine Tasche und versuchte vergeblich, seine Einsamkeit zu vergessen.

Nachdem Drizzt die Felsenbarrikade inspiziert hatte, die den Eingang zum Hauptgang blockierte, begab er sich zu dem kleineren Kriechtunnel an der Höhlenrückseite. Er bemerkte die Kratzer an der Wand neben dem Tunnel, die Kerben, die er hineingeritzt hatte, um den Lauf der Tage festzuhalten. Jetzt fügte Drizzt eine weitere Kerbe hinzu, erkannte aber, dass das nicht wichtig war. Wie viele Male hatte er vergessen, seine Kerbe zu machen? Wie viele Tage waren von ihm unbemerkt

vergangen zwischen diesen Hunderten von Kerben an dieser Wand?

Irgendwie schien das nicht mehr von Bedeutung zu sein. Tag und Nacht waren eins, und alle Tage waren im Leben des Jägers eins. Drizzt zog sich in den Tunnel und kroch viele Minuten lang dem schwachen Licht am anderen Ende entgegen. Obwohl dieses Licht, Folge des Glühens einer eigenartigen Pilzart, normalerweise für die Augen eines Dunkelelfen unangenehm gewesen wäre, empfand Drizzt ein gewisses Gefühl von Sicherheit, als er durch den Kriechtunnel in die lange Kammer hinüberwechselte.

Der Boden war in zwei Ebenen unterteilt. Die untere war ein moosgefülltes Bett, das von einem kleinen Strom durchflossen wurde, und die obere ein Hain aus hochragenden Pilzen. Drizzt eilte zu dem Hain, obwohl er dort sonst nicht willkommen war. Er wusste, dass die Mykoniden, die Pilzmenschen, eine unheimliche Kreuzung zwischen Menschen und Giftpilzen, ihn ängstlich beobachteten. Der Basilisk war bei seinen ersten Reisen in die Region hierhergekommen, und die Mykoniden hatten große Verluste erlitten. Jetzt waren sie zweifellos furchtsam und gefährlich, aber Drizzt vermutete, dass sie wussten, dass er das Monster getötet hatte. Mykoniden waren keine dummen Wesen. Wenn Drizzt seine Waffen in den Scheiden ließ und keine unerwarteten Bewegungen machte, würden die Pilzmänner wahrscheinlich akzeptieren, dass er durch ihren gehüteten Hain ging.

Die Wand zur oberen Stufe war über drei Meter hoch und fast senkrecht, aber Drizzt erklomm sie so leicht und schnell, als wäre es eine breite, flachstufige Treppe. Eine Gruppe von Mykoniden umschwärmte ihn, als er die obere Ebene erreicht hatte. Einige von ihnen waren nur halb so groß wie Drizzt, die meisten aber doppelt so groß wie der Dunkelelf. Drizzt verschränkte seine Arme vor der Brust, das Zeichen des Friedens, das überall im Unterreich verstanden wurde.

Die Pilzmenschen fanden Drizzt ekelhaft - so ekelhaft, wie er sie fand -, aber sie hatten tatsächlich begriffen, dass Drizzt den Basilisken vernichtet hatte. Viele Jahre hatten die Mykoniden mit dem einzelgängerischen Dunkelelf zusammengelebt, und jeder schützte die von Leben erfüllte Kammer, die ihre gemeinsame Zuflucht war. In den abweisenden und leeren steinernen Kavernen des Unterreiches war eine Oase wie diese, mit essbaren Pflanzen, einem Fluss voller Fische und einer Herde Rothe, selten, und Raubtiere, die durch die äußeren Tunnel wanderten, fanden unausweichlich ihren Weg dorthin. Dann blieb es den Pilzmännern und Drizzt überlassen, ihr Gebiet zu verteidigen.

Der größte Mykonide bewegte sich auf den Dunkelelf zu. Drizzt rührte sich nicht, da er wusste, wie wichtig es war, dass er den Respekt des neuen Königs der Pilzmenschen-Kolonie gewann. Dennoch spannte Drizzt seine Muskeln, bereitete sich darauf vor, zur Seite zu springen, falls die Dinge sich anders entwickelten, als er erwartete.

Der Mykonide spie eine Sporenwolke aus. Drizzt musterte sie genau in dem Sekundenbruchteil, den sie brauchte, um auf ihn herabzusinken, da er wusste, dass erwachsene Mykoniden viele verschiedene Sporenarten ausstoßen konnten, von denen einige sehr gefährlich waren. Doch Drizzt erkannte den Farbton dieser speziellen Wolke und ließ sie auf sich herabsinken.

König tot. Ich König, kamen die Gedanken durch das telepathische Band, das die Sporenwolke erzeugt hatte.

Du bist König, erwiderte Drizzt mental. Wie sehr er sich wünschte, dass diese Fungoiden laut sprechen könnten! Bleibt alles, wie es war?

Grund für Dunkelelf, Hain für Mykonid, entgegnete der Pilzmann.

Abgemacht.

Hain für Mykonid dachte der Pilzmann wieder, dieses Mal eindringlich. Drizzt sprang stumm von dem Sims. Er hatte seine Mission mit dem Fungoiden beendet. Weder er noch der neue Korig hatten das Verlangen, die Zusammenkunft fortzusetzen.

Schnell übersprang Drizzt den anderthalb Meter breiten Fluss und stapfte durch das dicke Moos. Die Kammer war länger als breit und zog sich mehrere Meter hin, beschrieb eine sanfte Biegung, bevor sie den größeren Ausgang zu dem sich verzweigenden Labyrinth der Tunnel des Unterreiches erreichte. Hinter dieser Biegung blickte Drizzt wieder auf die Zerstörung, die der Basilisk angerichtet hatte. Mehrere halb aufgefressene Rothe lagen dort - Drizzt würde die Kadaver beseitigen müssen, bevor ihr Gestank noch weitere ungebetene Besucher anzog -, und andere Rothe standen absolut reglos da, erstarrt durch den Blick des schrecklichen Monsters. Direkt vor dem Kammerausgang stand der ehemalige Mykonidenkönig, ein dreieinhalb Meter großer Gigant. Jetzt war er nur noch eine Statue.

Drizzt blieb stehen und betrachtete sie. Er hatte nie den Namen des Fungoiden erfahren und ihm seinen eigenen nie genannt, doch Drizzt nahm an, dass dieses Ding zumindest sein Verbündeter gewesen war, vielleicht sogar sein Freund. Mehrere Jahre hatten sie Seite an Seite gelebt, obwohl sie sich selten begegnet waren, und beide hatten sich durch die bloße Anwesenheit des anderen ein wenig sicherer gefühlt. Dennoch empfand Drizzt kein Bedauern beim Anblick seines versteinerten Verbündeten. Im Unterreich überlebten nur die Stärksten, und dieses Mal war der Mykonidenkönig nicht stark genug gewesen.

In der Wildnis des Unterreichs gab es nach einem Versagen keine zweite Chance.

Als Drizzt wieder in den Tunneln war, spürte er, wie seine Wut wuchs. Er genoss sie, konzentrierte seine Gedanken auf

das Blutbad in seinem Reich und nahm den Ärger als Verbündeten in der Wildnis hin. Er kam durch eine Reihe von Tunneln und bog in den ab, auf den er in der Nacht zuvor seinen Dunkelzauber gelegt hatte, wo Guenhwyvar gekauert hatte, bereit, auf den Basilisken zu springen. Drizzts Zauber war jetzt längst verflogen. Mit seinem Infrablick konnte er mehrere wärmeabstrahlende Gestalten ausmachen, die auf dem abkühlenden Haufen herumkrochen, der, wie Drizzt wusste, das tote Monster war.

Sein Anblick steigerte den Zorn des Jägers nur.

Instinktiv umfasste er das Heft eines seiner Krummsäbel. Und die Waffe schoss heraus, als habe sie ein Eigenleben. Während Drizzt am Kopf des Basilisken vorbeiging, drang der Säbel mit übelkeitserregendem Geräusch in das freiliegende Hirn. Mehrere blinde Höhlenratten flohen bei dem Geräusch. Und wieder stach Drizzt mit seiner zweiten Klinge ohne nachzudenken zu und heftete eine Ratte auf den Stein. Ohne seinen Schritt auch nur zu verlangsamen, hob er die Ratte hoch und ließ sie in seinen Beutel fallen. Die Rothe zu finden würde mühsam sein, und der Jäger musste essen.

Den Rest dieses Tages und die Hälfte des folgenden entfernte sich der Jäger von seinem Reich. Die Höhlenratte war zwar kein besonders schmackhaftes Mahl, aber sie ernährte Drizzt, und das erlaubte ihm weiterzusuchen, half ihm zu überleben. Nichts anderes zählte für den Jäger im Unterreich.

Am zweiten Tag wusste der Jäger, dass er sich einer Gruppe seiner versprengten Tiere näherte. Er beschwor Guenhwyvar und hatte mit Hilfe des Panthers wenig Mühe, die Rothe zu finden. Drizzt hatte gehofft, seine ganze Herde würde noch zusammen sein, doch in diesem Bereich fand er nur ein halbes Dutzend. Dennoch waren sechs besser als keins, und Drizzt ließ Guenhwyvar die Rothe zurück in die Mooshöhle treiben. Drizzt bewegte sich in einem schonungslosen Tempo, da er wusste, dass diese Aufgabe viel leichter und sicherer zu

verrichten war, wenn er Guenhwyvar an seiner Seite hatte. Als der Panther schließlich ermüdete und auf seine Heimatebene zurückkehren musste, weideten die Rothe zufrieden an dem vertrauten Fluss.

Der Dunkelelf machte sich sofort wieder auf den Weg und nahm dieses Mal zwei tote Ratten als Proviant mit. Er rief Guenhwyvar herbei, entließ den Panther, als es Zeit wurde, und tat danach das gleiche, während die Tage sich dahinzogen, ohne dass er weitere Spuren fand. Doch der Jäger gab seine Suche nicht auf. Verängstigte Rothe konnten unglaubliche Strecken zurücklegen, und der Jäger wusste, dass in diesem Labyrinth von Tunneln und Höhlen noch viele weitere Tage vergehen konnten, bevor er auf die Tiere stieß.

Drizzt beschaffte sich Nahrung, wann immer er konnte; er tötete eine Fledermaus mit einem sicheren Wurf seines Dolches - nachdem er einen trügerischen Vorhang aus Kieselsteinen in die Luft geworfen hatte - und ließ einen Felsen auf den Rücken einer gigantischen Unterreich-Krabbe fallen. Schließlich wurde Drizzt der Suche müde und sehnte sich nach der Sicherheit seiner kleinen Höhle. Er bezweifelte, dass die blindlings fortgestürmten Rothe so lange in den Tunneln überlebt haben konnten, so weit von ihrem Wasser und ihrem Futter entfernt. Er nahm den Verlust seiner Herde als gegeben hin und beschloss, auf einem Weg nach Hause zurückzukehren, der ihn aus einer anderen Richtung zu der Mooshöhle führen würde. Nur die deutliche Fährte seiner verlorenen Herde würde ihn dazu bringen, vom geplanten Weg abzuweichen, entschied Drizzt, doch als er auf halbem Weg heimwärts um eine Biegung kam, weckte ein eigenartiges Geräusch seine Aufmerksamkeit.

Drizzt presste seine Hände auf den Stein und spürte die feinen, rhythmischen Vibrationen. Nicht weit entfernt schlug etwas hintereinander auf den Stein. Es war ein gleichmäßiges Hämmern.

Der Jäger zog seine Krummsäbel und schlich weiter. Er ließ sich von den andauernden Vibrationen durch die gewundenen Gänge führen.

Beim Anblick des flackernden Lichtes eines Feuers duckte er sich, floh aber nicht. Das Wissen darum, dass ein intelligentes Wesen in der Nähe war, faszinierte ihn. Es war sehr gut möglich, dass der Fremde eine Bedrohung sein konnte, vielleicht aber, so hoffte Drizzt, war es etwas anderes.

Dann sah Drizzt sie, zwei die mit Pickhacken auf den Stein schlugen, einen anderen, der das Geröll in eine Schubkarre schaufelte, und zwei weitere, die Posten standen. Der Jäger wusste sofort, dass in der Nähe weitere Posten sein würden. Wahrscheinlich hatte er ihre Absperrung durchdrungen, ohne sie auch nur gesehen zu haben. Drizzt setzte eine seiner angeborenen Fähigkeiten ein und erhob sich langsam in die Luft, wobei er sein Schweben steuerte, indem er sich mit den Händen am Stein entlangtastete. Zum Glück war der Tunnel an dieser Stelle hoch, so dass der Jäger die Bergleute aus relativer Sicherheit beobachten konnte.

Sie waren kleiner als Drizzt und haarlos, hatten gedrungene, muskulöse Oberkörper, geradezu perfekt für den Bergbau geformt, der ihr ganzer Lebensinhalt war. Drizzt war dieser Rasse schon zuvor begegnet und hatte während seiner Jahre auf der Akademie in Menzoberranzan viel über sie gelernt. Dies waren die Svirfneblin, die Tiefengnome, die verhasstesten Feinde des Dunkelelfen im ganzen Unterreich.

Einmal, vor langer Zeit, hatte Drizzt eine Dunkelelfpatrouille gegen eine Gruppe von Svirfneblin in den Kampf geführt und selbst einen Erdelementargeist besiegt, den der Anführer der Tiefengnome beschworen hatte. Drizzt erinnerte sich jetzt daran, und die Gedanken quälten ihn wie alle Erinnerungen. Er war von den Tiefengnomen überwältigt und gefesselt und dann in einer verborgenen Kammer gefangengehalten worden. Die Svirfneblin hatten ihn nicht misshandelt, obwohl sie davon

ausgingen - und das hatten sie Drizzt auch erklärt -, dass sie ihn schließlich töten müssten. Der Führer der Gruppe hatte Drizzt so viel Gnade versprochen, wie es die Situation erlaubte.

Driztzs Gefährten jedoch hatten, von seinem eigenen Bruder Dinin geführt, die Treppe der Svirfneblin angegriffen und keine Gnade walten lassen. Drizzt hatte seinen Bruder dazu überreden können, das Leben des Führers der Svirfneblin zu verschonen, doch Dinin zeigte die typische Grausamkeit der Dunkelelfen und hatte befohlen, dass dem Tiefengnom die Hände abgeschlagen wurden, bevor man ihn gehen und in sein Heimatland fliehen ließ.

Drizzt schüttelte sich bei der Erinnerung daran und konzentrierte sich wieder auf seine gegenwärtige Situation. Er wusste, dass Tiefengnome gefährliche Gegner sein konnten, und einen Dunkelelf würden sie in ihren Bergwerken sicher nicht willkommen heißen. Er musste wachsam sein.

Die Bergleute waren offensichtlich auf eine reiche Ader gestoßen, denn sie begannen aufgeregt zu sprechen. Drizzt genoss den Klang dieser Worte, obwohl er keine einzige Silbe der fremdartigen Gnomensprache verstand. Zum ersten Mal seit Jahren überzog ein Lächeln, dessen Ursache nicht ein Sieg war, Driztzs Gesicht, als die Svirfneblin sich um den Felsen scharten und riesige Stücke davon in ihre Schubkarren warfen und andere Gefährten, die in ihrer Nähe waren, aufforderten, an dieser Freude teilzuhaben. Wie Drizzt vermutet hatte, kam aus allen Richtungen über ein Dutzend Svirfneblin zusammen, die er vorher nicht gesehen hatte.

Drizzt fand einen Platz hoch oben in der Wand und beobachtete die Bergleute, lange nachdem die Wirkung seines Schwebezaubers erschöpft war. Als die Schubkarren der Tiefengnome schließlich übertoll waren, bildeten sie eine Kolonne und brachen auf. Drizzt war sich in diesem Augenblick darüber im Klaren, dass sie erst verschwinden mussten, bevor er nach Hause zurückkehren konnte.

Wider die einfache Logik aber, die sein Überleben sicherte, stellte Drizzt fest, dass er auf den Klang der Stimmen nicht so leicht verzichten konnte. Er kletterte von der hohen Wand und schloss sich der Karawane der Svirfneblin in gebührendem Abstand an, wobei er überlegte, wohin dies führen würde.

Viele Tage folgte Drizzt den Tiefengnomen. Er widerstand der Versuchung, Guenhwyvar zu rufen, da er wusste, dass dem Panther die ausgedehnte Ruhepause gut tun würde, und er begnügte sich mit dem Geplauder der Tiefengnome, gleich, wie weit entfernt diese waren. Jeder Instinkt warnte den Jäger davor, den Weg fortzusetzen, doch zum ersten Mal nach sehr langer Zeit handelte Drizzt gegen die Urinstinkte seines Ich. Die Gnomenstimmen zu hören war wichtiger als die schlichte Notwendigkeit des Überlebens.

Die Korridore ringsum zeigten zunehmend Spuren von Bearbeitung, wirkten weniger natürlich, und Drizzt wusste, dass er sich der Heimat der Svirfneblin näherte. Wieder war er sich der möglichen Gefahren bewusst, die auf ihn lauerten, und wieder verdrängte er den Gedanken daran. Er beschleunigte seinen Schritt und hielt Blickverbindung zu der Karawane der Bergleute, da er vermutete, dass die Svirfneblin tückische Fallen gestellt hatten.

An dieser Stelle gingen die Tiefengnome langsamer und achteten darauf, gewisse Bereiche zu meiden. Sorgsam folgte Drizzt all ihren Bewegungen und nickte wissend, als er loses Gestein hier und einen niedrig angebrachten Stolperdraht dort bemerkte. Dann duckte sich Drizzt hinter einen Felsen. Weitere Stimmen mischten sich in das Geplapper der Bergleute.

Der Bergarbeitertrupp hatte eine lange, breite Treppe erreicht, die zwischen zwei völlig senkrechten, glatten Steinwänden aufwärtsführte. Neben der Treppe befand sich eine Öffnung, die gerade hoch und breit genug für die Schubkarren war, und Drizzt beobachtete mit ehrlicher Bewunderung, wie die Tiefengnome ihre Karren zu dieser

Öffnung schoben und die vorderste an einer Kette befestigten. Eine Schlagfolge auf das Gestein war das Signal für einen unsichtbaren Maschinenbediener, und dann knirschte die Kette und zog die Schubkarre in das Loch. Nacheinander verschwanden die Karren, und die Gruppe der Svirfneblin wurde kleiner, da die Tiefengnome im gleichen Takt die Treppe erklommen.

Als die beiden übriggebliebenen Tiefengnome die letzte Karre an der Kette befestigten und das Signal klopften, wagte Drizzt ein aus Verzweiflung geborenes riskantes Spiel. Er wartete, bis die Tiefengnome ihm den Rücken zuwandten, rannte zu dem Karren und erreichte ihn in dem Augenblick, als er in dem niedrigen Tunnel verschwand. Wie töricht sein Tun war, begriff Drizzt, als der letzte Gnom, der seine Anwesenheit nicht bemerkt zu haben schien, einen Stein in den Durchgang schob und damit jeden möglichen Fluchtweg blockierte.

Die Kette ruckte, und der Karren rollte in einem steilen Winkel parallel zu der Treppe aufwärts. Drizzt konnte nicht nach vorn schauen, da die Karre so konstruiert war, dass sie die ganze Höhe und Breite des Tunnels einnahm. Erst jetzt bemerkte Drizzt, dass sich auch seitlich der Karre kleine Räder befanden, die sie bei der Durchfahrt lenkten. Es war ein gutes Gefühl, zu wissen, dass er wieder unter intelligenten Wesen war, aber Drizzt konnte die Gefahr nicht ignorieren, in der er sich befand. Die Svirfneblin würden einen eindringenden Dunkelelf nicht wohlwollend empfangen. Wahrscheinlich war, dass sie die Waffen zogen statt Fragen zu stellen.

Nach mehreren Minuten führte der Tunnel in die Waagerechte und verbreiterte sich. Ein einzelner Svirfneblin stand da und drehte mühelos den Kranarm, der die Schubkarren hochzog. Ganz auf seine Arbeit konzentriert, bemerkte der Tiefengnom nicht, dass Drizzt hinter der letzten Karre hervorsprang und lautlos durch die Seitentür des Raumes schlüpfte.

Kaum hatte Drizzt die Tür geöffnet, hörte er Stimmen. Er ging weiter voran, da sich ihm kein anderer Weg bot, und legte sich bäuchlings auf einen schmalen Vorsprung. Die Tiefengnome, Bergleute wie Posten, waren unter ihm und sprachen miteinander auf einem Absatz am oberen Ende der Treppe. Dort standen jetzt mindestens zwanzig von ihnen, und die Bergleute berichteten von ihrem reichen Fund. Durch zwei gewaltige, halb geöffnete Steintüren, die an schweren metallenen Scharnieren hingen, konnte Drizzt einen Blick auf die Stadt der Svirfneblin erhaschen. Der Dunkelelf sah nur einen Bruchteil davon, und den aus seiner Position auf dem Vorsprung nicht einmal gut, doch er vermutete, dass die Höhle jenseits dieses massiven Tores nicht annähernd so groß wie die Kaverne war, die Menzoberranzan barg.

Drizzt wollte dort hineingelangen! Er wollte aufspringen, durch dieses Tor stürmen und sich den Tiefengnomen ergeben, gleich, was sie mit ihm tun würden. Vielleicht würden sie ihn akzeptieren. Vielleicht würden sie Drizzt Do'Urden so sehen, wie er wirklich war.

Die Svirfneblin auf dem Absatz begaben sich lachend und schwatzend in die Stadt.

Drizzt musste jetzt gehen und ihnen durch das massive Tor folgen.

Doch der Jäger, dieses Wesen, das eine Dekade in der Wildnis des Unterreichs überlebt hatte, konnte sich nicht von der Stelle bewegen. Der Jäger, das Wesen, das einen Basilisken und zahllose andere Monster dieser gefährlichen Welt besiegt hatte, konnte sich nicht auf Gedeih und Verderb der Gnade einer Zivilisation ausliefern. Denn von diesen Dingen verstand der Jäger nichts.

Das massive Steintor schloss sich mit donnerndem Krachen - und der Augenblick flackernden Lichtes in Drizchts Herz erstarb.

Nach einem langen, qualvollen Augenblick rollte sich Drizzt Do'Urden von dem Vorsprung und sprang auf den oberen Treppenabsatz hinab. Vor seinen Augen verschwamm plötzlich alles, als er nach unten lief, und nur sein Jägerinstinkt spürte die Anwesenheit weiterer Posten der Svirfneblin. Mit einem gewaltigen Satz sprang der Jäger über die überraschten Tiefengnome hinweg und eilte in die Freiheit, die ihm die offenen Tunnel des wilden Unterreichs boten.

Als Drizzt die Stadt der Svirfneblin weit hinter sich gelassen hatte, griff er in seine Tasche und holte die Statuette heraus, mit der er seinen einzigen Gefährten herbeirufen konnte. Einen Augenblick später jedoch steckte Drizzt die Figurine wieder ein und unterdrückte das Verlangen, die Katze zu rufen. Er bestraft sich für seine Schwäche auf dem steinernen Vorsprung. Wäre er dort, neben den ungeheuren Türen, stärker gewesen, hätte er so oder so seiner Qual ein Ende bereiten können.

Auf dem Weg durch den Tunnel, der Drizzt zu der moosgefüllten Höhle zurückbringen würde, gewann sein Jägerinstinkt wieder die Oberhand. Während das Unterreich und die Bedrohung durch Gefahren sich immer dichter um ihn schlossen, beherrschten ihn diese ursprünglichen, wachen Instinkte wieder und vertrieben jeden der ablenkenden Gedanken an die Svirfneblin und ihre Stadt.

Diese Urinstinkte waren Drizzt Do'Urdens Erlösung und seine Verdammnis.

Schlangen und Schwerter

»Wie viele Wochen ist es her?« signalisierte Dinin Briza in der lautlosen Zeichensprache der Dunkelelfen. »Wie viele Wochen haben wir diese Tunnel nach unserem abtrünnigen Bruder durchsucht?«

Dinins Gesichtsausdruck zeigte unverhohlen seinen Sarkasmus, während er seine Gedanken mit Bewegungen zum Ausdruck brachte. Briza schaute ihn finster an, antwortete aber nicht. Sie kümmerte diese langweilige Aufgabe sogar noch weniger als ihn. Sie war eine Hohepriesterin der Lloth und war die Erstgeborene gewesen und hatte einen hohen, ehrenvollen Platz in der Rangfolge der Familie eingenommen. Niemals wäre Briza früher auf eine solche Suche geschickt worden. Jetzt aber gehörte SiNafay Hun'ett aus irgendeinem unerklärlichen Grund zur Familie, und Briza war auf einen geringeren Rang verwiesen worden.

»Fünf?« fuhr Dinin fort, dessen Ärger mit jeder raschen Bewegung seiner schlanken Finger wuchs. »Sechs? Wie lange ist es her, Schwester?« drängte er. »Wie lange schon sitzt SiNaf - Shi'ayne... an der Seite von Oberin Malice?«

Brizas Schlangenpeitsche löste sich von ihrem Gürtel. Wütend wirbelte sie zu ihrem Bruder herum. Dinin, der begriff, dass er mit seinen sarkastischen Bemerkungen zu weit gegangen war, zog abwehrend sein Schwert und versuchte auszuweichen. Doch Brizas Hieb kam schneller. Dinins Versuch zu parieren scheiterte kläglich, und drei der sechs Schlangenköpfe schlangen sich um Brust und Schulter des Erstgeborenen Do'Urden. Kalter Schmerz durchschoss Dinins Körper, gefolgt von einer Gefühllosigkeit, die ihn hilflos machte. Sein Schwertarm erlahmte, und er begann zu wanken.

Mit mächtiger Hand griff Briza zu und packte ihn an der Kehle, hob ihn mit Leichtigkeit auf die Zehenspitzen. Und dann, nachdem Briza einen Blick auf die anderen fünf Mitglieder des Suchtrupps geworfen hatte, um sich zu vergewissern, dass niemand Dinin zu Hilfe kam, schleuderte sie ihren benommenen Bruder heftig gegen die Felswand. Die Hohepriesterin stemmte sich wuchtig gegen Dinin, hielt seine Kehle mit einer Hand fest umklammert.

»Ein weiser Mann würde seine Gesten vorsichtiger bemessen«, fauchte Briza laut, obwohl Oberin Malice ihr und den anderen ausdrücklich die Anweisung gegeben hatte, sich nur auf die lautlose Weise miteinander zu verständigen, sobald sie die Grenzen Menzoberranzans hinter sich gelassen hatten.

Dinin brauchte lange, um seine missliche Lage völlig zu begreifen. Während die Gefühllosigkeit schwand, merkte er, dass er nicht atmen konnte. Und obwohl seine Hand noch das Schwert hielt, hatte Briza, die um viele Pfunde schwerer als er war, es so fest an ihn gepresst, dass er es nicht benutzen konnte. Noch beunruhigender war, dass seine Schwester mit ihrer freien Hand die schreckliche Schlangenpeitsche erhoben hielt. Anders als bei gewöhnlichen Peitschen brauchte man für dieses teuflische Instrument wenig Raum, um zuschlagen zu können. Die lebenden Schlangenköpfe konnten sich in nächster Nähe zusammenrollen und zuschlagen, weil sie ganz dem Willen des Peitschenträgers folgten.

»Oberin Malice würde Euren Tod nicht bedauern«, flüsterte Briza streng. »Ihre Söhne haben ihr nichts als Ärger bereitet!«

Dinin blickte an seiner massigen Bezwingerin vorbei zu den gemeinen Soldaten der Patrouille.

»Zeugen?« Briza, die seine Gedanken erahnte, lachte. »Glaubt Ihr tatsächlich, sie würden für ein männliches Wesen gegen eine Hohepriesterin aussagen?« Brizas Augen verengten sich, und sie schaute Dinin scharf an. »Wegen der Leiche eines

männlichen Wesens?« Sie gackerte wieder und ließ Dinin plötzlich los. Er sank auf seine Knie und rang darum, seinen normalen Atemrhythmus wiederzufinden.

»Kommt«, signalisierte Briza dem Rest der Patrouille lautlos gestikulierend. »Ich spüre, dass mein jüngster Bruder nicht in diesem Gebiet ist. Wir werden zur Stadt zurückkehren und unsere Bündel wieder auffüllen.«

Dinin blickte auf den Rücken seiner Schwester, als sie die Vorbereitungen für ihren Abmarsch traf. Er wollte nichts lieber, als sein Schwert zwischen ihre Schulterblätter rammen. Aber Dinin war zu klug, um das zu versuchen. Seit über drei Jahrhunderten war Briza eine Hohepriesterin der Spinnenkönigin und stand jetzt in der Gunst von Lloth, wenngleich Oberin Malice und der Rest des Hauses Do'Urden in Ungnade gefallen waren. Und selbst wenn die teuflische Göttin nicht über Briza gewacht hätte, wäre sie eine schreckliche Gegnerin, erfahren in Zauberei und geübt im Umgang mit der schrecklichen Peitsche, die sie immer bereithielt.

»Meine Schwester«, rief Dinin ihr nach, als sie aufbrach. Briza wirbelte zu ihm herum, erstaunt darüber, dass er es wagte, laut mit ihr zu sprechen.

»Nehmt meine Entschuldigung an«, sagte Dinin. Er bedeutete den anderen Soldaten weiterzugehen und benutzte wieder die Zeichensprache, so dass die Gemeinen die weitere Unterhaltung mit Briza nicht verfolgen konnten.

»Ich bin nicht erfreut darüber, dass SiNafay Hun'ett zur Familie gehört«, erklärte Dinin.

Briza schürzte die Lippen und lächelte wie immer rätselhaft. Dinin wusste nicht, ob sie ihm zustimmte oder ihn verspottete. »Ihr haltet Euch für so weise, dass Ihr die Entscheidungen von Oberin Malice in Frage stellt?« fragten ihre Finger.

»Nein!« signalisierte Dinin entschieden zurück. »Oberin Malice tut, was sie tun muss, und dies alles zum Wohle des Hauses Do'Urden. Aber ich traue dieser Hun'ett nicht. SiNafay hat mitansehen müssen, wie ihr Haus aufgrund der Entscheidung des Herrschenden Konzils zerschlagen wurde. All ihre geliebten Kinder wurden getötet. Ebenso die meisten ihrer Gemeinen. Kann sie nach einem solchen Verlust wirklich loyal zum Hause Do'Urden stehen?«

»Törichter Mann«, signalisierte Briza darauf. »Priesterinnen wissen, dass sie nur Lloth Loyalität schulden. SiNafays Haus ist nicht mehr, und so ist auch SiNafay nicht mehr. Sie ist jetzt Shi'nayne Do'Urden, und auf Befehl der Spinnenkönigin wird sie alle Verantwortlichkeiten akzeptieren, die mit diesem Namen verbunden sind.«

»Ich traue ihr nicht«, beharrte Dinin. »Und ebenso wenig bin ich darüber erfreut, zu sehen, dass meine Schwestern, die echten Do'Urdens, in der Hierarchie zurückgestuft wurden, um ihr Platz zu machen. Shi'nayne gebührte ein Platz unter Maya, oder sie müsste bei den Gemeinen wohnen.«

Briza fauchte ihn böse an, obwohl sie mit ganzem Herzen seiner Meinung war. »Shi'naynes Rang in der Familie geht dich nichts an. Durch eine weitere Hohepriesterin ist das Haus Do'Urden noch stärker. Das allein hat einen Mann zu interessieren!«

Dinin nickte zustimmend ob ihrer Logik und schob sein Schwert weise in die Scheide, bevor er sich aufzurichten begann. Gleichzeitig steckte Briza ihre Schlangenpeitsche in den Gürtel, beobachtete ihren unberechenbaren Bruder aber weiterhin aus den Augenwinkeln.

Dinin würde jetzt Briza gegenüber noch vorsichtiger sein. Er wusste, dass sein Überleben davon abhing, dass er seine Schwester begleitete, denn Malice würde Briza weiterhin mit ihm auf diese Suchpatrouillen schicken. Briza war die stärkste

der Do'Urden-Töchter und hatte die größte Chance, Drizzt zu finden und gefangen zu nehmen. Und Dinin, der über eine Dekade Patrouillenführer für die Stadt war, war derjenige der Familie, der mit den Tunneln außerhalb von Menzoberranzan am vertrautesten war.

Dinin zuckte nur mit den Schultern wegen seines Pechs und folgte seiner Schwester durch die Tunnel zurück zur Stadt. Nach einer kurzen Ruhepause, die nicht länger als einen Tag dauern würde, würden sie wieder unterwegs sein, und ihrem flüchtigen und gefährlichen Bruder nachpirschen, den zu finden Dinin wahrhaftig kein Verlangen hatte.

Guenhwyvar drehte abrupt den Kopf, und der große Panther erstarrte. Er hatte eine Pfote gehoben und war sprungbereit.

»Du hast es auch gehört«, flüsterte Drizzt, der dicht neben den Panther trat. »Komm, mein Freund. Wir wollen nachsehen, welcher neue Feind unser Reich betreten hat.«

Gemeinsam jagten sie, beide gleichermassen lautlos, durch die Tunnel, die sie so gut kannten. Drizzt blieb beim Geräusch eines Scharrens plötzlich stehen. Guenhwyvar ebenso. Drizzt wusste, dass dieser Laut durch einen Stiefel verursacht worden war und nicht von einem Monster des Unterreiches. Drizzt deutete auf einen Geröllberg, von dem aus man Einblick in eine große, vielstufige Höhle auf der anderen Seite hatte. Guenhwyvar führte ihn zu einem Platz, von dem aus sie besser sehen konnten.

Nur wenige Augenblicke später kam die Dunkelelfen-Patrouille in Sicht, eine siebenköpfige Gruppe, obwohl sie zu weit entfernt war, als dass Drizzt irgend jemand hätte ausmachen können. Drizzt war erstaunt, dass er sie so deutlich gehört hatte, da er sich jener Tage erinnerte, an denen er solche Patrouillen geführt hatte. Wie allein hatte er sich damals gefühlt, an der Spitze von über einem Dutzend Dunkelelfen,

denn sie bewegten sich so geschickt, dass sie kein Geräusch verursachten, und hielten sich so tief in den Schatten, dass nicht einmal Drizzt mit seinen scharfen Augen sie sehen konnte.

Und doch hatte dieser Jäger, zu dem Drizzt geworden war, dieses ursprüngliche, instinktive Ich, diese Gruppe mit Leichtigkeit gefunden.

Briza blieb plötzlich stehen, schloss ihre Augen und konzentrierte sich auf die Ausstrahlungen ihres Suchzaubers.

»Was ist?« fragten Dinins Finger sie, als sie zu ihm zurückblickte. Ihr überraschter und offensichtlich erregter Gesichtsausdruck verriet viel.

»Drizzt?« keuchte Dinin laut. Er konnte das kaum glauben.

»Schweig!« wiesen ihn Brizas Hände zurecht. Suchend schaute sie sich um, signalisierte der Patrouille dann, ihr in die Wandschatten der gigantischen offenen Höhle zu folgen.

Danach nickte Briza Dinin bestätigend zu, voller Zuversicht, dass sie ihre Mission endlich erfüllen könnten.

»Bist du sicher, dass es Drizzt ist?« fragten Dinins Finger. In seiner Erregung hatte er Mühe, ihr seine Gedanken genau mitzuteilen. »Vielleicht ein Aasfresser...«

»Wir wissen, dass unser Bruder lebt«, gestikulierte Briza rasch. »Oberin Malice stünde nicht mehr in Lloths Ungnade, wenn es anders wäre. Und wenn Drizzt lebt, dann können wir annehmen, dass er den Gegenstand besitzt.«

Die plötzliche ausweichende Bewegung der Patrouille überraschte Drizzt. Die Gruppe konnte ihn hinter der Deckung des Felsengerölls unmöglich gesehen haben, und er wusste, wie lautlos seine Schritte und die Guenhwyvars waren. Und doch war Drizzt sicher, dass die Patrouille sich vor ihm versteckte.

Etwas bei dieser Begegnung war ungewöhnlich. So weit von Menzoberranzan entfernt waren Dunklelfen selten. Vielleicht war es nicht mehr als der für das Überleben in den Wildnissen des Unterreiches notwendige Verfolgungswahn, sagte sich Drizzt. Dennoch vermutete er, dass die Gruppe nicht durch bloßen Zufall in sein Gebiet gelangt war.

»Geh, Guenhwyvar«, flüsterte er der Katze zu. »Schau dir unsere Gäste an, und komm zu mir zurück.« Der Panther jagte in die Schatten, die die große Höhle erfüllten. Drizzt duckte sich tief auf das Felsgeröll, lauschte und wartete.

Nur eine Minute später kehrte Guenhwyvar zu ihm zurück, obwohl es Drizzt wie eine Ewigkeit vorkam.

»Hast du sie erkannt?« fragte Drizzt. Die Katze scharrte mit einer Pfote auf dem Gestein.

»Von unserer alten Patrouille?« wunderte Drizzt sich laut. »Die Krieger, mit denen du und ich zusammen waren?«

Guenhwyvar schien unsicher zu sein und machte keine eindeutigen Bewegungen.

»Also dann eine Hun'ett«, sagte Drizzt, der glaubte, das Rätsel gelöst zu haben. Das Haus Hun'ett hatte sich endlich auf die Suche nach ihm gemacht, um an ihm Vergeltung für den Tod von Alton und Masoj zu üben, den beiden Hun'ett-Zauberern, die bei dem Versuch, Drizzt zu töten, umgekommen waren. Oder vielleicht waren die Hun'etts auf der Suche nach Guenhwyvar, dem magischen Gegenstand, den Masoj einst besessen hatte.

Als Drizzt sich kurz aus seinen Überlegungen löste, um zu sehen, wie Guenhwyvar reagierte, erkannte er, dass seine Annahmen falsch waren. Der Panther war einen Schritt von ihm zurückgewichen und schien beunruhigt.

»Wer dann?« fragte Drizzt. Guenhwyvar richtete sich auf seinen Hinterbeinen auf und streifte Drizzts Schultern. Mit einer seiner großen Pfoten schlug er auf Drizzts Halsbeutel.

Verständnislos nahm Drizzt ihn von seinem Hals und entleerte ihn auf seine Handfläche. Da lagen ein paar Goldmünzen, ein kleiner Edelstein und das Emblem seines Hauses, eine Silbermarke, in die die Initialen von Daermon N'a'shezbaernon, dem Hause Do'Urden, eingraviert waren. Drizzt erkannte sofort, worauf Guenhwyvar zeigte.

»Meine Familie«, flüsterte er heiser. Guenhwyvar wich von ihm zurück und scharrte wieder aufgeregt mit einer Pfote auf dem Fels.

Tausende von Erinnerungen durchströmten Drizzt in diesem Augenblick, doch sie alle, ob gut oder böse, führten ihn unausweichlich zu der einzigen Möglichkeit: Oberin Malice hatte seine Taten an jenem schicksalhaften Tag weder verziehen noch vergessen. Drizzt hatte sie und damit die Spinnenkönigin im Stich gelassen, und er wusste genug von Lloth, um sich im klaren zu sein, dass seine Mutter durch seine Taten bei ihr nicht gut angesehen war.

Drizzt schaute wieder in die Dunkelheit der großen Höhle. »Komm«, keuchte er Guenhwyvar zu und rannte durch die Tunnel davon. Seine Entscheidung, Menzoberranzan zu verlassen, war schmerzlich gewesen, ja, er war sich unsicher gewesen, und jetzt hatte Drizzt nicht den Wunsch, seiner Sippe zu begegnen und all diese Zweifel und Ängste neu zu entfachen.

Er und Guenhwyvar rannten über eine Stunde, bogen in geheime Abzweigungen ab und drangen in die wirrsten Tunnelabschnitte dieses Bereichs. Drizzt kannte diese Region bestens und war sicher, dass er die Patrouille ohne große Mühe weit hinter sich lassen konnte.

Doch als Drizzt schließlich stehenblieb, um Atem zu holen, spürte er - und ein Blick auf Guenhwyvar genügte, um seine Vermutungen zu bestätigen -, dass ihm die Patrouille noch

immer auf der Spur und jetzt sogar vielleicht näher als zuvor war.

In diesem Augenblick wusste Drizzt, dass er mittels Zauberei verfolgt wurde. Eine andere Erklärung konnte es nicht geben. »Aber wie?« fragte er den Panther. »Ich bin wohl kaum mehr der Dunkelfelf, den sie als Bruder kennen, weder in meinem Äußeren noch in meinem Denken. Was könnten sie spüren, das vertraut genug wäre, ihre Zauberkräfte anzuziehen?« Drizzt überlegte rasch, und sein Blick fiel zuerst auf seine handgeschmiedeten Waffen.

Die Krummsäbel waren in der Tat wundersam, aber das waren fast alle Dunkelfelfenwaffen in Menzoberranzan. Und diese besonderen Klingen waren nicht die Form, die Driztzts Familie besonders schätzte. War es dann sein Mantel, überlegte er. Der Piwafwi war das Zeichen eines Hauses, trug die Stickereien und Muster der jeweiligen Familie.

Doch Driztzts Piwassvi war bis zur Unkenntlichkeit zerlumpt und zerrissen, und er mochte nicht glauben, dass ein Suchzauber ihn als Eigentum des Hauses Do'Urden erkennen könnte.

»Eigentum des Hauses Do'Urden«, flüsterte Drizzt laut. Er schaute Guenhwyvar an und nickte plötzlich - er hatte die Antwort gefunden. Wieder nahm er seinen Halsbeutel ab und nahm die Marke heraus, das Emblem von Daermon N'a'shezbaernon. Durch Magie geschaffen, besaß sie ihren eigenen Zauber, ein eindeutiger Dweomer dieses Hauses. Nur ein Edler des Hauses Do'Urden konnte eine solche Marke tragen.

Drizzt dachte einen Moment nach, steckte dann die Marke wieder in den Beutel und streifte ihn Guenhwyvar über den Kopf. »Zeit, dass der Gejagte zum Jäger wird«, summte er der großen Katze zu.

»Er weiß, dass er verfolgt wird«, zuckten Dinins Hände Briza zu. Briza bestätigte diese Feststellung nicht. Natürlich wusste Drizzt von der Verfolgung. Es war offensichtlich, dass er versuchte, ihnen auszuweichen. Doch Briza blieb unbesorgt. Drizzts Hausemblem brannte wie ein deutliches, unverwechselbares Signalfeuer für ihre magisch verstärkten Gedanken.

Dennoch blieb Briza stehen, als die Gruppe eine Gabelung im Tunnel erreichte. Das Signal kam von jenseits der Gabelung, aber nicht eindeutig von einer bestimmten Seite. »Nach links«, signalisierte Briza dreien der gemeinen Soldaten zu, »nach rechts«, den beiden übrigen. Sie hielt ihren Bruder zurück, bedeutete ihm, dass sie und Dinin hier an der Gabelung als Reserve für beide Gruppen bleiben würden.

Hoch über der sich teilenden Patrouille, in den Schatten der von Stalaktiten behangenen Decke schwebend, lächelte Drizzt über seine List. Mit ihm hätte die Patrouille vielleicht Schritt halten können, aber sie hatte keine Chance, Guenhwyvar einzuholen.

Der Plan war geradezu perfekt ausgeführt, denn Drizzt hatte nur beabsichtigt, die Patrouille fortzulocken, bis sie weit von seinem Reich entfernt und der hoffnungslosen Suche überdrüssig war. Doch während Drizzt dort schwebte und auf seinen Bruder und seine älteste Schwester hinabblickte, spürte er, dass er sich nach mehr sehnte.

Ein paar Augenblicke vergingen, und Drizzt war sicher, dass die Soldaten nun ein gutes Stück entfernt waren. Er zog seine Krummsäbel und dachte, dass eine Begegnung mit seinen Geschwistern am Ende vielleicht doch nicht so schlecht wäre.

»Er bewegt sich weiter fort«, sagte Briza zu Dinin, die den Klang ihrer eigenen Stimme jetzt nicht fürchtete. Sie fühlte

sich sicher, da ihr abtrünniger Bruder so weit entfernt war.
»Mit großer Schnelligkeit.«

»Drizzt war im Unterreich immer sehr erfahren«, erwiderte Dinin und nickte. »Er wird sehr schwer zu fangen sein.«

Briza kicherte. »Er wird ermüden, lange bevor mein Zauber nachlässt. Wir werden ihn atemlos in einem dunklen Loch finden.« Aber eine Sekunde später wandelte sich Brizas Großspurigkeit in blanke Bestürzung, als eine dunkle Gestalt direkt zwischen sie und Dinin zu Boden sank.

Dinin registrierte den Schock kaum. Er sah Drizzt nur für einen Sekundenbruchteil. Dann verdrehte er die Augen unter dem herabsausenden Schlag eines Krummsäbelheftes.

Dinin stürzte, und das glatte Gestein schmiegte sich an seine Wangen, ein Gefühl, das Dinin nicht mehr wahrnahm.

Während Drizzts eine Hand das Werk an Dinin verrichtete, führte die andere eine Krummsäbelspitze an Brizas Kehle, um sie zur Unterwerfung zu zwingen. Doch Briza war nicht so überrascht wie Dinin und hielt stets eine Hand griffbereit dicht bei ihrer Peitsche. Sie sprang bei Drizzts Angriff zurück, und sechs Schlangenköpfe schossen in die Luft, ringelten sich und suchten nach einer Öffnung zum Zuschlagen.

Drizzt drehte sich ganz zu ihr um und schwang seine Krummsäbel, um sich die geifernden Vipern vom Leibe zu halten. Er erinnerte sich des Bisses dieser gefürchteten Peitschen. Wie jeder männliche Dunkelelf hatte er diese in seiner Kindheit viele Male zu spüren bekommen.

»Bruder Drizzt«, sagte Briza laut, in der Hoffnung, die Patrouille würde sie hören und verstehen, dass sie sie zurück an ihre Seite beorderte. »Senkt Eure Waffen. So muss unsere Begegnung nicht sein.«

Der Klang vertrauter Worte, Dunkelelfenworte, machte auf Drizzt einen tiefen Eindruck. Wie gut es war, sie wieder zu

hören, sich daran zu erinnern, dass er mehr als nur ein Jäger und sein Leben mehr als bloßes Überleben war.

»Senkt Eure Waffen«, sagte Briza wieder, diesmal nachdrücklicher.

»Wa- warum seid Ihr hier?« stammelte Drizzt.

»Natürlich Euretwegen, mein Bruder«, erwiderte Briza etwas zu freundlich. »Der Krieg mit dem Haus Hun'ett ist endlich beendet. Es ist Zeit für Euch, nach Hause zu kommen.«

Ein Teil von Drizzt wollte ihr glauben und jene Tatsachen des Dunkelelfenlebens vergessen, die ihn gezwungen hatten, die Stadt seiner Geburt zu verlassen. Ein Teil von Drizzt wollte die Krummsäbel auf das Gestein fallen lassen und in den Schutz - und die Gemeinschaft - seines früheren Lebens zurückkehren. Brizas Lächeln war so einladend.

Briza erkannte seine Unsicherheit, die ihn schwächte. »Kommt nach Hause, lieber Drizzt«, säuselte sie, doch in ihren Worten schwang die fesselnde Kraft eines magischen Zaubers mit. »Ihr werdet gebraucht. Ihr seid jetzt der Waffenmeister des Hauses Do'Urden.«

Die plötzliche Veränderung von Drizzts Gesichtsausdruck verriet Briza, dass sie einen Fehler gemacht hatte. Zaknafein, Drizzts Mentor und bester Freund, war der Waffenmeister des Hauses Do'Urden gewesen, und Zaknafein war der Spinnenkönigin geopfert worden. Dies würde Drizzt nie vergessen.

Und tatsächlich erinnerte sich Drizzt in diesem Augenblick an viel mehr als an sein Zuhause. Noch deutlicher erinnerte er sich an das viele Unrecht in seinem früheren Leben, die Schlechtigkeit, die er aufgrund seiner Prinzipien einfach nicht tolerieren konnte.

»Ihr hättet nicht kommen sollen«, sagte Drizzt, und seine Stimme klang wie ein Knurren. »Ihr dürft nie wieder hierherkommen!«

»Lieber Bruder«, erwiderte Briza, mehr um Zeit zu gewinnen, als um ihren offensichtlichen Fehler zu korrigieren. Sie stand völlig reglos da, und ihr Gesicht war zu einem zweideutigen Lächeln erstarrt.

Drizzt indes schaute hinter Brizas Lippen, die für eine Dunkeelfin sehr dick und voll waren. Die Priesterin sagte nichts, doch Drizzt konnte deutlich sehen, dass sich ihr Mund hinter diesem gefrorenen Lächeln bewegte.

Ein Zauberspruch!

Briza war mit solchen Täuschungen immer geschickt gewesen. »Geht nach Hause!« schrie Drizzt und griff an.

Briza wich dem Schlag mit Leichtigkeit aus. Er sollte nicht treffen, sondern nur die Beschwörung stören.

»Seid verflucht, Drizzt, Schurke!« fauchte sie und ließ die freundliche Maske fallen. »Senkt sofort Eure Waffen, das befehle ich Euch unter Androhung der Todesstrafe!« Ihre Schlangenpeitsche kam in offener Drohung hoch.

Drizzt spreizte die Beine. Feuer brannten in seinen lavendelblauen Augen, als der Jäger in ihm Oberhand gewann, um sich der Herausforderung zu stellen.

Briza zögerte, verblüfft über die plötzliche Wildheit, die ihren Bruder erfasste. Ohne jeden Zweifel wusste sie, dass da kein gewöhnlicher Dunkeelfen-Krieger vor ihr stand. Drizzt war mehr als das geworden, etwas Furchterregenderes.

Aber Briza war eine Hohepriesterin der Lloth und stand fast an der Spitze der Dunkeelfen-Hierarchie. Von einem männlichen Wesen würde sie sich nicht erschrecken lassen.

»Ergebt Euch!« verlangte sie. Drizzt verstand ihre Worte nicht einmal mehr, denn der Jäger, der sich gegen Briza stellte, war nicht länger Drizzt Do'Urden. Der wilde, urwüchsige Krieger, der durch die Erinnerungen an den toten Zaknafein

beschworen worden war, war unzugänglich für Worte und Lügen.

Brizas Arm zuckte, und die sechs Vipernköpfe der Peitsche wirbelten heran, drehten und wanden sich aus eigenem Willen, um den besten Angriffswinkel zu finden.

Die Krummsäbel des Jägers reagierten in einer kaum wahrnehmbaren Geschwindigkeit. Briza vermochte den blitzschnellen Hieben nicht zu folgen, und als sie ihren Angriff beendete, wusste sie nicht nur, dass keiner der Schlangenköpfe sein Ziel gefunden hatte, sondern auch, dass nur noch fünf Köpfe an der Peitsche geblieben waren.

Voller Wut darüber, einen ebenbürtigen Gegner gefunden zu haben, griff Briza an und schwang ihre beschädigte Peitsche. Schlangen und Krummsäbel und schlanke Gliedmassen von Dunclelfen verflochten sich zu einem tödlichen Ballett.

Ein Kopf biss in das Bein des Jägers und schickte einen sengenden Strahl kalten Schmerzes durch seine Venen. Ein Krummsäbel wehrte einen anderen trügerischen Angriff ab, teilte einen Kopf in der Mitte, direkt zwischen den Fängen.

Ein anderer Kopf biss den Jäger. Ein weiterer Kopf fiel zu Boden.

Die Gegner ließen voneinander ab und maßen sich. Brizas Atem kam nach diesen wenigen, wilden Minuten schwer, doch die Brust des Jägers bewegte sich ruhig und rhythmisch. Briza war unversehrt, aber Drizzt war zweimal gebissen worden.

Indes hatte der Jäger schon lange zuvor gelernt, Schmerz zu ignorieren. Er war zum Weiterkämpfen bereit, und Briza, deren Peitsche jetzt nur noch drei Köpfe trug, griff hartnäckig an. Sie zögerte für einen Sekundenbruchteil, als sie bemerkte, dass Dinin noch immer auf dem Boden lag, seine Sinne aber zurückzukehren schienen. Würde ihr Bruder aufstehen, um ihr zu helfen?

Dinin krümmte sich und versuchte sich aufzurichten, doch seine Beine waren zu schwach, um ihn tragen.

»Seid verdammt!« knurrte Briza, ihre Gehässigkeit war auf Dinin gerichtet oder auf Drizzt - das spielte keine Rolle. Die Macht ihrer Göttin, der Spinnenkönigin, anrufend, schlug die Hohepriesterin der Lloth mit all ihrer Kraft zu.

Nach einem einzigen Kreuzhieb des Jägers fielen drei Schlangenköpfe zu Boden.

»Seid verdammt!« schrie Briza wieder, dieses Mal direkt an Drizzt gerichtet. Sie zog den Streitkolben aus ihrem Gürtel und holte zu einem wuchtigen Hieb auf den Kopf ihres trotzigen Bruders aus. Gekreuzte Krummsäbel fingen den unbeholfenen Schlag ab, lange bevor er sein Ziel traf, und dann schoss der Fuß des Jägers hoch und trat einmal, zweimal und dann zum dritten Mal in Brizas Gesicht.

Briza taumelte zurück, Blut schoss in ihre Augen und troff aus ihrer Nase. Nur verschwommen nahm sie durch die wabernde Hitze ihres Blutes die Gestalt ihres Bruders wahr und setzte zu einem verzweifelten Angriff an.

Der Jäger parierte den Streitkolben mit einem Krummsäbel, drehte seine Klinge dabei so, dass Brizas Hand über die scharfe Schneide glitt, während die Keule ihr Ziel weit verfehlte. Briza schrie voller Schmerz auf und ließ ihre Waffe fallen.

Der Streitkolben fiel neben zwei ihrer Finger zu Boden.

Jetzt war Dinin auf den Beinen und stand hinter Drizzt, sein Schwert in der Hand. Unter Aufbietung all ihrer Beherrschung startete Briza Drizzt unentwegt an, um seine Aufmerksamkeit ganz auf sich zu lenken. Wenn sie ihn nur lange genug beschäftigen könnte...

Der Jäger spürte die Gefahr und wirbelte zu Dinin herum.

Alles, was Dinin in den Lavendelaugen seines Bruders sah, war sein eigener Tod. Er warf sein Schwert zu Boden und verschränkte seine Arme vor der Brust, um sich zu ergeben.

Der Jäger gab einen knurrenden, kaum verständlichen Befehl von sich, doch Dinin ergründete seine Bedeutung nur zu gut, und er rannte davon, so schnell seine Beine ihn zu tragen vermochten.

Briza wollte forthuschen, um Dinin zu folgen, doch eine Krummsäbelklinge ließ sie erstarren, presste ihr Kinn hoch und zwang ihren Kopf so weit zurück, dass sie nur den dunklen Felsen der Decke sehen konnte.

Schmerz brannte in den Gliedern des Jägers, Schmerz, den ihre teuflische Peitsche verursacht hatte. Jetzt wollte der Jäger dem Schmerz und der Gefahr ein Ende bereiten. Dies war sein Reich!

Briza stieß ein letztes Gebet an Lloth aus, als sie spürte, wie die rasiermesserscharfe Klinge zu schneiden begann. Doch dann, sie sah nur einen huschenden schwarzen Schatten, war sie frei. Als sie nach unten blickte, lag Drizzt auf dem Boden, von einem riesigen schwarzen Panther festgehalten. Briza verlor keine Zeit damit, Fragen zu stellen, sondern rannte in den Tunnel hinter Dinin her.

Der Jäger entzog sich Guenhwyvar und sprang auf die Beine. »Guenhwyvar!« schrie er, während er den Panther fortstieß. »Fass sie! Töte...«

Guenhwyvar reagierte auf den Befehl, indem er sich hinsetzte und gelassen gähnte. Mit einer trägen Bewegung brachte der Panther eine Pfote unter die Schnur des Beutels und zerriss sie, so dass er zu Boden fiel.

Der Jäger brannte vor Wut. »Was tust du?« schrie er und griff nach dem Beutel. Hatte Guenhwyvar sich gegen ihn gestellt? Drizzt wich einen Schritt zurück und brachte zögernd seine Krummsäbel zwischen sich und den Panther.

Guenhwyvar machte keine Bewegung, sondern saß nur da und starrte Drizzt an.

Einen Augenblick später verriet das Klicken einer Armbrust Drizzt, wie absurd seine Gedanken gewesen waren. Der Bolzen hätte ihn zweifellos gefunden, doch Guenhwyvar sprang plötzlich auf und unterbrach seinen Flug. Dunkelelfengift wirkte auf diese magische Katze nicht.

Drei Dunkelelfenkrieger tauchten an einer Seite der Gabelung auf, zwei weitere an der anderen. Daraufhin verschwendete Drizzt keinen Gedanken mehr an seine Rache an Briza, und er folgte Guenhwyvar in eiliger Flucht durch die gewundenen Tunnel. Ohne die Führung ihrer Hohepriesterin und ihre Magie versuchten die gemeinen Krieger nicht einmal, ihnen zu folgen.

Eine ganze Weile später bogen Drizzt und Guenhwyvar in einen Seitengang ab, hielten dort auf ihrer Flucht inne und lauschten nach etwaigen Verfolgern.

»Komm!« befahl Drizzt und begann langsam weiterzugehen, sicher, dass die Bedrohung durch Dinin und Briza erfolgreich abgeschlagen war.

Wieder bezog Guenhwyvar Sitzposition.

Drizzt sah den Panther neugierig an. »Ich sagte, du sollst kommen«, knurrte er. Guenhwyvar richtete seinen Blick starr auf ihn, ein Blick, der den abtrünnigen Dunkelelf mit Schuldgefühl erfüllte. Dann erhob sich die Katze und ging langsam zu ihrem Herrn.

Drizzt nickte zustimmend, da er glaubte, Guenhwyvar wollte ihm gehorchen. Er machte kehrt und ging weiter, aber der Panther umkreiste ihn und versperrte ihm den Weg. Guenhwyvar bewegte sich weiter im Kreise, und langsam tauchte der verräterische Nebel auf.

»Was tust du?« wollte Drizzt wissen.

Guenhwyvars Schritt wurde nicht langsamer.

»Ich habe dich nicht entlassen!« schrie Drizzt, als die Gestalt des Panthers zerschmolz. Verzweifelt wirbelte Drizzt herum und versuchte, ihn irgendwie festzuhalten.

»Ich habe dich nicht entlassen!« schrie er wieder hilflos.

Guenhwyvar war verschwunden.

Der Weg zurück zu Drizzts schützender Höhle war lang. Das letzte Bild von Guenhwyvar verfolgte ihn bei jedem Schritt, und die großen Augen der Katze bohrten sich in seinen Rücken. Guenhwyvar hatte sein Urteil über ihn gefällt - das erkannte er ohne jeden Zweifel. In seiner blinden Wut hätte Drizzt fast seine Schwester getötet. Sicherlich hätte er Briza erschlagen, wenn Guenhwyvar nicht auf ihn gesprungen wäre.

Schließlich kroch Drizzt in die kleine Steinkammer, die ihm als Schlaf gemach diente.

Mit ihm krochen seine Überlegungen dort hinein. Eine Dekade zuvor hatte Drizzt Masoj Hun'ett getötet, und danach hatte er geschworen, nie wieder einen Dunkelelf zu töten. Für Drizzt war sein Wort die Seele seiner Prinzipien, eben der Prinzipien, die ihn gezwungen hatten, so viel aufzugeben.

An diesem Tage hätte Drizzt sein Wort sicherlich gebrochen, wäre Guenhwyvar nicht gewesen. Wieviel war er denn besser als diese Dunkelelfen, die er hinter sich gelassen hatte?

Bei der Begegnung mit seinen Geschwistern hatte Drizzt ganz klar gesiegt, und er war zuversichtlich, dass er sich auch weiterhin vor Briza verstecken konnte - und vor allen anderen Feinden, die Oberin Malice nach ihm aussenden würde. Doch allein in dieser winzigen Höhle erkannte Drizzt etwas, das ihn sehr beunruhigte.

Er konnte sich nicht vor sich selbst verstecken.

Flucht vor dem Jäger

Drizzt verwendete in den nächsten Tagen keinen einzigen Gedanken an das, was er tat. Er wusste, dass er überleben würde. Bei dem Jäger würde das nicht anders sein. Doch der Preis dieses Überlebens schlug einen tiefen und misslingenden Ton im Herzen von Drizzt Do'Urden an.

Wenn auch die Regelmäßigkeit des Tagesablaufes den Schmerz abwehrte, sah sich Drizzt am Abend ungeschützt. Die Begegnung mit seinen Geschwistern verfolgte ihn, blieb so lebhaft in seinen Gedanken, als wiederhole sie sich jede Nacht. Unausweichlich erwachte Drizzt entsetzt und allein, verschlungen von den Monstern seiner Träume. Er begriff -und dieses Wissen verstärkte seine Hilflosigkeit-, dass sie mit keiner Schwertkunst, wie verblüffend sie auch sein mochte, zu bezwingen waren.

Drizzt fürchtete sich nicht davor, dass seine Mutter weiter danach trachten würde, ihn zu fangen und zu bestrafen. Er wusste ohne den geringsten Zweifel, dass sie das gewiss tun würde. Dies war seine Welt, völlig anders als die sich windenden Strassen Menzoberranzans, mit Wegen, die die Dunkelelfen, die in der Stadt lebten, nicht einmal ansatzweise zu begreifen vermochten. Draußen, in dieser Wildnis, war Drizzt voller Zuversicht, dass er jeden Jäger besiegen konnte, wen immer Oberin Malice auch entsenden mochte.

Es war Drizzt auch gelungen, sich von dem überwältigenden Schuldgefühl wegen seiner Vorgehensweise gegenüber Briza zu befreien. Er machte sich klar, dass seine Geschwister diese gefährliche Begegnung erzwungen hatten, und Briza hatte diesen Kampf entfacht, indem sie versuchte, einen Zauber zu sprechen. Dennoch begriff Drizzt, dass er viele Tage damit verbringen würde, Antworten auf die Fragen zu finden, die

seine Taten aufgeworfen hatten - Fragen, die die Natur seines Charakters betrafen. War er dieser wilde und gnadenlose Jäger wegen der rauen Umstände geworden, denen er ausgesetzt war? Oder war dieser Jäger ein Ausdruck des Wesens, das Drizzt die ganze Zeit gewesen war? Dies waren keine Fragen, die Drizzt leicht beantworten konnte. Aber in diesem Augenblick beherrschten diese Fragen seine Gedanken nicht.

Eines hingegen konnte Drizzt nicht verdrängen: die Stimmen seiner Geschwister, die Melodie gesprochener Worte, die er verstehen und auf die er antworten konnte. In all seinen Erinnerungen an diese wenigen Augenblicke mit Briza und Dinin waren die Worte, nicht die Schläge am deutlichsten. Drizzt klammerte sich verzweifelt an sie, lauschte ihnen in Gedanken wieder und wieder und fürchtete den Tag, an dem sie verklingen würden. Dann würde er sie nicht mehr hören.

Er würde wieder allein sein.

Zum ersten Mal, seit Guenhwyvar von ihm gegangen war, zog Drizzt die Onyxfigurine aus der Tasche. Er stellte sie vor sich auf den Stein und schaute auf die Kerben an seiner Wand, um herauszufinden, wie lange es her war, dass er den Panther zuletzt gerufen hatte. Augenblicklich erkannte Drizzt die Vergeblichkeit dieses Versuches. Wann hatte er zum letzten Mal an dieser Wand gekratzt? Und welchen Sinn hatten die Markierungen überhaupt? Wie konnte Drizzt sicher sein, selbst wenn er jeden Tag nach seiner Schlafperiode gewissenhaft eine Kerbe machte?

»Zeit ist etwas aus der anderen Welt«, klagte Drizzt. Er richtete seinen Dolch gegen den Stein, ein Akt des Trotzes gegen seine eigene Erklärung.

»Was macht es schon?« fragte Drizzt rhetorisch und ließ den Dolch zu Boden fallen. Das Hallen, als er auf den Stein schlug, jagte Drizzt einen Schauer über das Rückgrat, als ob es eine Glocke sei, die seine Aufgabe signalisierte.

Sein Atem kam schwer. Alles um ihn, die Wände seiner Höhle, das nahe Gestein, das ihm jahrelang vor den nie nachlassenden Gefahren des Unterreiches Schutz geboten hatte, drängte jetzt auf ihn ein. Er stellte sich höhnende Gesichter in den Falten und Formationen der Felsen vor. Die Gesichter verspotteten ihn und lachten ihn aus und verschmähten seinen hartnäckigen Stolz.

Er wandte sich zur Flucht, stolperte aber über einen Stein und fiel zu Boden. Dabei schlug er sich ein Knie auf und riss noch ein weiteres Loch in seinen zerfetzten Piwafwi. Drizzt kümmerte sich weder um sein Knie noch um seinen Mantel, als er zu dem Stolperstein zurückschaute, denn eine andere Tatsache stürmte auf ihn ein und verwirrte ihn vollends.

Der Jäger war gestrauchelt!

»Guenhwyvar!« schrie Drizzt verzweifelt. »Komm zu mir! O bitte, mein Guenhwyvar!«

Er wusste nicht, ob der Panther darauf reagieren würde. Nach ihrer letzten Trennung, die alles andere als freundlich gewesen war, konnte Drizzt nicht sicher sein, ob Guenhwyvar überhaupt je wieder an seiner Seite laufen würde. Drizzt kroch auf die Figurine zu, doch jeder Zentimeter schien in seiner Verzweiflung ein ermüdender Kampf zu sein.

Als bald erschien der wirbelnde Nebel. Der Panther würde seinen Herren nicht verlassen, würde den Dunkelelf, der sein Freund gewesen war, nicht endgültig verurteilen. Drizzt entspannte sich, als der Nebel Form annahm, und nutzte diesen Anblick, um sich gegen die teuflischen Halluzinationen im Gestein zu schützen. Bald saß Guenhwyvar neben ihm und leckte sich gemächlich eine seiner großen Pranken. Drizzt richtete seinen Blick starr in die riesigen Augen des Panthers und sah keine Verurteilung darin. Er war einfach Guenhwyvar, sein Freund und seine Erlösung.

Drizzt spannte seine Beine unter sich an, sprang zu der Katze und umschlang den muskulösen Hals mit einer festen und verzweifelten Umarmung. Guenhwyvar nahm das ohne Reaktion hin, abgesehen davon, dass er sich gerade so weit löste, um mit dem Pfotenlecken fortfahren zu können. Wenn diese Katze mit ihrer anderweltlichen Intelligenz die Bedeutung dieser Umarmung verstand, gab sie das mit keinem Zeichen zu erkennen.

Ruhelosigkeit beherrschte Drizzt in den nächsten Tagen. Ständig war er in Bewegung und rannte durch das Gewirr der Tunnel, die sein Sanktuarium umgaben. Oberin Malice war hinter ihm her, erinnerte er sich ständig. Er konnte sich keine Löcher in seiner Verteidigung leisten.

Tief in seinem Inneren, jenseits jeder Rationalität, kannte Drizzt die Wahrheit für seine Bewegungen. Er konnte sich selbst natürlich vormachen, zu patrouillieren, tatsächlich aber hatte er die Flucht ergriffen. Er rannte vor den Stimmen und den Wänden seiner kleinen Höhle davon. Er rannte vor Drizzt Do'Urden davon und zurück zu dem Jäger.

Allmählich wurden seine Wege immer weiter, und manchmal blieb er mehrere Tage hintereinander seiner Höhle fern. Heimlich hoffte Drizzt auf eine Begegnung mit einem mächtigen Feind. Er brauchte eine fühlbare Erinnerung an die Notwendigkeit seiner ursprünglichen Existenz, einen Kampf gegen ein entsetzliches Monster, der ihn in den Zustand rein instinktiven Überlebens versetzen würde.

Stattdessen vernahm Drizzt eines Tages die Vibration eines fernen Pochens an der Wand, das rhythmische, gemessene Klopfen der Spitzhacke eines Bergmanns.

Drizzt lehnte sich an die Wand und dachte sorgfältig über seinen nächsten Schritt nach. Er wusste, wohin ihn das Geräusch führen würde. Er war in denselben Tunneln, die er auf der Suche nach seinen verlorenen Rothe durchwandert

hatte, denselben Tunneln, in denen er wenige Wochen zuvor dem Bergarbeitertrupp der Svirfneblin begegnet war. Zu dieser Zeit konnte Drizzt es vor sich selbst nicht zugeben, aber es war kein bloßer Zufall, dass er sich wieder in diesem Gebiet befand. Sein Unterbewusstsein hatte ihn hierhergeführt, um das Pochen der Hämmer der Svirfneblin zu hören - und das Geplapper der Stimmen der Tiefengnome zu hören.

Jetzt war Drizzt, der sich schwer an eine Wand legte, wirklich zerrissen. Er wusste, dass es ihm nur noch mehr Qual bereiten würde, wenn er den Svirfneblin-Bergleuten nachspionierte, und dass er für den Schmerz der Einsamkeit noch empfänglicher sein würde, wenn er ihre Stimmen vernahm. Sicher würden die Tiefengnome in ihre Stadt zurückkehren, und Drizzt blieb dann wieder leer und allein zurück.

Doch Drizzt war gekommen, um das Pochen zu hören, und jetzt vibrierte es im Gestein, winkte ihm derart lockend zu, dass er es nicht ignorieren konnte. Seine Vernunft focht gegen das Verlangen an, das ihn zu diesem Geräusch zog, doch seine Entscheidung hatte er bereits gefällt, als er den ersten Schritt in diese Region getan hatte. Er schalt sich heftig für seine Torheit und schüttelte ablehnend den Kopf. Doch trotz aller Vernunft, trotz seiner Einsicht bewegten sich seine Beine und trugen ihn auf das rhythmische Schlagen der Spitzhacken zu.

Der wache Instinkt des Jägers wehrte sich selbst dann dagegen, in der Nähe der Bergleute zu bleiben, als Drizzt von einem hohen Vorsprung auf die Gruppe der Svirfneblin herabblickte. Doch Drizzt ging nicht. Soweit er es ermesen konnte, blieb er mehrere Tage in der Nähe der Tiefengnome, fing Bruchstücke ihrer Unterhaltung auf, wo immer er konnte, und beobachtete sie bei der Arbeit und beim Spiel.

Als der unausweichliche Tag kam, an dem die Bergleute ihre Wagen beluden, erkannte Drizzt die ganze Tragweite seiner Torheit. Er war schwach gewesen, als er zu den Tiefengnomen

gegangen war. Er hatte die brutale Wahrheit seiner Existenz geleugnet. Jetzt würde er in sein dunkles und leeres Loch zurückkehren müssen und wegen der Erinnerungen an die letzten Tage noch einsamer sein.

Die Karren rollten tunnelabwärts aus seinem Blickfeld, auf die Stadt der Svirfneblin zu. Drizzt ging die ersten Schritte zurück zu seiner Zuflucht, der moosbedeckten Höhle mit dem schnellfließenden Fluss und dem von Mykoniden bestellten Pilzhain.

In all den Jahrhunderten von Leben, das ihm noch zu leben blieben, würde Drizzt Do'Urden diesen Ort nie wiedersehen.

Er erinnerte sich später nicht, wann er die Richtung geändert hatte. Es war keine bewusste Entscheidung gewesen, etwas hatte an ihm gezerrt - das nachklingende Rumpeln der erzgefüllten Wagen vielleicht -, und erst, als Drizzt das Schlagen der großen Außentüren von Blingdenstone hörte, begriff er, was er zu tun beabsichtigte.

»Guenhwyvar«, flüsterte Drizzt der Figurine zu und zuckte bei dem beunruhigenden Dröhnen seiner eigenen Stimme zusammen. Doch die Wachen der Svirfneblin auf der breiten Treppe waren in ihre Unterhaltung vertieft, und so war Drizzt völlig sicher.

Der graue Nebel wirbelte um die Statuette, und der Panther kam auf den Ruf seines Herrn. Guenhwyvar legte die Ohren an und schnüffelte vorsichtig, versuchte, die fremde Umgebung einzuordnen.

Drizzt holte tief Atem und zwang die Worte über seine Lippen. »Ich wollte dir Lebewohl sagen, mein Freund«, flüsterte er. Guenhwyvars Ohren richteten sich auf, und die Pupillen der leuchtendgelben Katzenaugen weiteten sich und verengten sich dann wieder, während Guenhwyvar Drizzt rasch musterte.

»Im Falle...«, fuhr Drizzt fort. »Ich kann hier draußen nicht mehr leben, Guenhwyvar. Ich fürchte, ich verliere alles, was dem Leben Sinn gibt. Ich fürchte, ich verliere mich selbst.« Er warf einen Blick über seine Schulter auf die nach Blingdenstone hochführende Treppe. »Und das ist mir kostbarer als mein Leben. Kannst du das verstehen, Guenhwyvar? Ich brauche mehr als bloßes Überleben. Ich brauche ein Leben, das von mehr bestimmt ist als von den wilden Instinkten dieser Kreatur, die ich geworden bin.«

Drizzt ließ sich gegen die Felswand des Tunnels fallen. Seine Worte klangen so einfach und logisch, und doch wusste er, dass jeder Schritt aufwärts über die Treppe, die zur Stadt der Tiefengnome führte, eine Prüfung für seinen Mut und seine Überzeugungen sein würde. Er erinnerte sich an den Tag, an dem er auf dem Vorsprung vor den großen Toren von Blingdenstone gestanden hatte. So sehr Drizzt es gewollt hatte, konnte er sich nicht dazu durchringen, den Tiefengnommen in die Stadt zu folgen. Er war von einer richtigen Lähmung erfasst, die ihn festhielt, als er daran dachte, durch die Portale in die Stadt der Tiefengnome zu eilen.

»Du hast selten über mich gerichtet, mein Freund«, sagte Drizzt zu dem Panther. »Und wenn, dann hast du immer fair über mich gerichtet. Verstehst du, Guenhwyvar? In wenigen Augenblicken verlieren wir uns und vielleicht für immer. Kannst du verstehen, warum ich das tun muss?«

Guenhwyvar tappte zu Drizzt und rieb seinen großen Katzenkopf an den Rippen des Dunkelelf.

»Mein Freund«, flüsterte Drizzt der Katze ins Ohr. »Geh zurück, bevor ich den Mut verliere. Geh zurück, nach Hause, und hoffe, dass wir uns wieder begegnen.«

Guenhwyvar wandte sich gehorsam um und lief zu der Figurine. Die Transition erschien Drizzt diesmal zu schnell zu sein. Dann blieb nur die Figurine zurück. Drizzt ergriff sie und

betrachtete sie nachdenklich. Er wog wieder das bevorstehende Risiko ab. Dann, getrieben von denselben unbewussten Bedürfnissen, die ihn so weit gebracht hatten, eilte Drizzt zu der Treppe und begann den Aufstieg. Die Unterhaltung der Tiefengnome über ihm endete. Offensichtlich hatten die Wachen gespürt, dass sich jemand oder etwas näherte.

Doch die Überraschung der Svirfneblin-Wachen war deshalb nicht geringer, als ein Dunkelelf über die oberste Stufe trat - auf den Treppenabsatz vor die Tore ihrer Stadt.

Drizzt verschränkte die Arme vor der Brust, eine hilflose Geste, die bei den Dunkelelfen als Zeichen des Waffenstillstandes galt. Drizzt konnte nur hoffen, dass den Svirfneblin diese Geste vertraut war, da sein bloßes Erscheinen die Wachen völlig erschreckt hatte. Sie fielen übereinander, krabbelten auf dem kleinen Absatz herum, und einige eilten, um die Stadttore zu beschützen, wogegen andere Drizzt umringten und die Spitzen ihrer Waffen auf ihn richteten. Ein paar eilten verzweifelt zur Treppe und liefen die Stufen hinunter, um herauszufinden, ob dieser Dunkelelf nur der erste einer ganzen Kriegerschar war.

Ein Svirfneblin, der Führer der Wachen, der offensichtlich eine Erklärung wollte, stellte Drizzt bellend Fragen. Darauf zuckte Drizzt hilflos mit den Schultern, und das halbe Dutzend Tiefengnome um ihn wich bei dieser unschuldigen Bewegung einen vorsichtigen Schritt zurück.

Der Svirfneblin sprach wieder, diesmal lauter, und stieß die sehr scharfe Spitze seines eisernen Speeres in Driztzs Richtung. Drizzt konnte die fremde Sprache weder verstehen noch darauf antworten. Sehr langsam und für alle sichtbar ließ er eine Hand über seinen Bauch hinab zu seiner Gürtelschnalle gleiten. Die Hand des Führers der Tiefengnome spannte sich fester um den Schaft seiner Waffe, während er jede Bewegung des Dunkelelfen verfolgte.

Auf eine Bewegung aus Drizzts Handgelenk hin öffnete sich der Gürtel, und seine Krummsäbel fielen laut hallend zu Boden.

Alle Svirfneblin sprangen gleichzeitig zurück, fassten sich aber schnell und näherten sich ihm wieder. Der Führer der Gruppe sagte ein Wort, und zwei der Wachen ließen ihre Waffen fallen und begannen den Eindringling nicht übermäßig sanft zu durchsuchen. Drizzt zuckte zusammen, als sie den Dolch fanden, den er in seinem Stiefel aufbewahrte. Es war dumm von ihm, dass er diese Waffe vergessen und sie nicht gleich von Anfang an gezeigt hatte.

Einen Augenblick später, als einer der Svirfneblin in die tiefste Tasche von Drizzts Piwafwi griff und die Onyxfigurine herauszog, zuckte Drizzt noch heftiger zusammen.

Instinktiv griff Drizzt mit flehender Miene nach dem Panther.

Daraufhin traf ihn der Schaft eines Speeres im Rücken. Tiefengnome waren keine bössartige Rasse, aber Dunkelelfen liebten sie nicht. Die Svirfneblin hatten seit ungezählten Jahrhunderten im Unterreich überlebt. Verbündete hatten sie wenige, aber viele Feinde, und die Dunkelelfen rechneten sie letzteren zu. Seit der Gründung der uralten Stadt Blingdenstone war die Mehrzahl der Svirfneblin, die in der Wildnis getötet worden waren, durch Waffen von Dunkelelfen gefallen.

Und jetzt war unerklärlicherweise ausgerechnet einer dieser Dunkelelfen direkt vor die Tore ihrer Stadt getreten und hatte bereitwillig seine Waffen übergeben.

Die Tiefengnome banden Drizzts Hände fest auf seinem Rücken zusammen. Vier der Wachen richteten die Spitzen ihrer Waffen auf ihn, bereit, sie bei der geringsten Bewegung von Drizzt in ihn zu stoßen. Die restlichen Wachen kehrten von ihrer Suche zurück und meldeten, dass kein anderer Dunkelelf in Sichtweite sei. Dennoch blieb ihr Anführer misstrauisch und

postierte Wachen an verschiedenen strategisch wichtigen Punkten. Dann gab er den beiden Tiefengnomen, die an den Stadttoren warteten, ein Zeichen.

Die massiven Portale teilten sich, und Drizzt wurde hineingeführt. In diesem Augenblick der Furcht und der Erregung konnte er nur hoffen, dass er den Jäger in der Wildnis des Unterreiches zurückgelassen hatte.

Unheiliger Bundesgenosse

Dinin hatte keine Eile, vor sein erzürnte Mutter zu treten, und wanderte langsam zum Vorraum der Kapelle des Hauses Do'Urden. Oberin Malice hatte nach ihm verlangt, und er konnte sich dem Befehl nicht widersetzen. Er fand Vierna und Maya in dem Korridor jenseits der verzierten Türen. Sie waren ebenso vorsichtig.

»Was ist?« fragte Dinin seine Schwestern in der lautlosen Zeichensprache.

»Oberin Malice war mit Briza und Shi'ayne den ganzen Tag zusammen«, erwiderten Viernas Hände.

»Sie planen eine weitere Suchexpedition nach Drizzt«, bemerkte Dinin halbherzig. Ihm gefiel der Gedanke nicht, dass er in derartige Pläne einbezogen werden sollte.

Den beiden Frauen entging der finstere Blick ihres Bruders nicht. »War es wirklich so schrecklich?« fragte Maya. »Briza wollte nicht viel darüber sagen.«

»Ihre abgetrennten Finger und die zerfetzte Peitsche haben viel verraten«, fiel Vierna ein, wobei ein scheues Lächeln über ihr Gesicht huschte, als sie die Zeichen machte. Vierna empfand wie alle anderen Geschwister des Hauses Do'Urden wenig Liebe für ihre älteste Schwester.

Über Dinins Gesicht breitete sich kein zustimmendes Lächeln aus, als er sich an seine Begegnung mit Drizzt erinnerte. »Ihr wart Zeuge des Könnens unseres Bruders, als er noch bei uns lebte«, erwiderten Dinins Hände. »Seine Fähigkeiten haben sich in diesen Jahren ausserhalb der Stadt zehnfach verbessert.«

»Aber wie war er?« fragte Vierna, offensichtlich beeindruckt von Drizchts Fähigkeit zu überleben. Seit die Patrouille

zurückgekehrt war und berichtete hatte, dass Drizzt noch lebte, hatte Vierna heimlich gehofft, sie würde ihren jüngsten Bruder wiedersehen. Wie es hieß, hatten sie denselben Vater, und Vierna empfand für Drizzt mehr Sympathie, als klug war, bedachte man, welche Gefühle Malice für ihn hegte.

Dinin, der ihre aufgeregte Miene bemerkte und sich an seine Demütigung durch Drizzt erinnerte, funkelte sie missbilligend an. »Fürchtet Euch nicht, liebe Schwester«, sagten Dinins Hände rasch. »Wenn Malice diesmal Euch in die Wildnis schickt, was ich vermute, werdet Ihr von Drizzt alles sehen, was Ihr sehen wollt, und mehr!« Dinin klatschte nachdrücklich seine Hände zusammen, als er schloss, und trat zwischen den beiden Frauen durch die Tür des Vorraumes.

»Euer Bruder hat vergessen, wie man anklopft«, sagte Oberin Malice zu Briza und Shi'ayne, die zu ihren Seiten standen.

Rizzen, der vor dem Thron kniete, blickte über seine Schulter, um nach Dinin zu schauen.

»Ich habe Euch keine Erlaubnis erteilt, den Blick zu heben!« schrie Malice den Lehnsherrn an. Sie schlug mit der Faust auf die Lehne ihres großen Thrones, und Rizzen fiel voller Furcht auf seinen Bauch. Malices nächste Worte waren von der Kraft eines Zauberbanns erfüllt.

»Kriecht«! befahl sie, und Rizzen kroch vor ihre Füße. Malice hielt dem Mann ihre Hand hin, blickte aber die ganze Zeit über Dinin starr an. Dem Erstgeborenen entging nicht, was seine Mutter meinte.

»Küsst!« sagte sie zu Rizzen, und der begann schnell, ihre ausgestreckte Hand mit Küssen zu bedecken. »Steht auf!« gab Malice ihren dritten Befehl.

Rizzen kam halb auf seine Beine, bevor die Oberin ihm voll ins Gesicht schlug, so dass er als Haufen auf dem Steinboden zusammensackte.

»Wenn Ihr Euch bewegt, werde ich Euch töten«, versprach Malice, und Rizzen lag absolut still da, weil er das nicht im mindesten bezweifelte.

Dinin wusste, dass diese Vorstellung mehr ihm als Rizzen gegolten hatte. Malice musterte ihn noch immer, ohne zu blinzeln.

»Ihr habt versagt«, sagte sie schließlich. Dinin nahm die Schelte widerspruchslos hin, ohne auch nur zu wagen, Atem zu holen, bis Malice sich scharf an Briza wandte.

»Und Ihr!« schrie Malice. »Sechs geübte Elfenkrieger begleiteten Euch, und Ihr, eine Hohepriesterin, konntet mir Drizzt nicht bringen.«

Briza ballte die geschwächten Finger, die Malice durch Zauberei wieder an ihre Hand gefügt hatte, zur Faust und öffnete sie wieder.

»Sieben gegen einen«, tobte Malice, »und Ihr kommt zurückgerannt und erzählt Geschichten vom Untergang.«

»Ich werde ihn fassen, Mutter Oberin«, versprach Maya, während sie ihren Platz neben Shi'ayne einnahm. Malice schaute Vierna an, doch die zweite Tochter war nicht gewillt, so große Versprechungen zu machen.

»Ihr sprecht kühn«, sagte Dinin zu Maya. Augenblicklich erinnerte ihn Malices zu einer ungläubigen Grimasse verzerrtes Gesicht daran, dass er hier nicht zu reden hatte.

Doch Briza führte Dinins Gedanken fort. »Zu kühn«, knurrte sie. Augenblicklich wanderte Malices Blick zu ihr, doch Briza war eine Hohepriesterin der Spinnenkönigin und hatte das Recht zu sprechen. »Ihr wisst von Eurem jüngsten Bruder gar nichts«, fuhr Briza fort.

»Es ist nur ein Mann«, entgegnete Maya. »Ich würde...«

»Ihr würdet in Stücke geschlagen werden!« kreischte Briza. »Zähmt Eure törichte Zunge, und lasst die leeren

Versprechungen, jüngste Schwester. In den Tunneln von Menzoberranzan würde Drizzt Euch ohne große Mühe töten.«

Malice hörte all dem aufmerksam zu. Mehrere Male hatte sie Brizas Schilderung über die Begegnung mit Drizzt gehört, und sie kannte den Mut und die Kräfte ihrer ältesten Tochter gut genug, um zu wissen, dass sie nicht log.

Maya wich der Konfrontation aus, da sie keinen Streit mit Briza wollte.

»Könntet Ihr ihn besiegen«, fragte Malice Briza, »da Ihr jetzt wisst, was aus ihm geworden ist?«

Als Antwort streckte Briza erneut ihre verletzte Hand aus. Es würde mehrere Wochen dauern, bis sie ihre wieder angesetzten Finger voll benutzen konnte.

»Oder Ihr?« fragte Malice Dinin.

Dinin reagierte nervös, da er nicht wusste, was er seiner launischen Mutter antworten sollte. Die Wahrheit würde ihm Streit mit Malice bringen, aber eine Lüge würde sicherlich dazu führen, dass er sich in den Tunneln wiederfand, um gegen seinen Bruder anzutreten.

»Sprecht ehrlich zu mir!« brüllte Malice. »Wollt Ihr noch einmal nach Drizzt jagen, um meine Gunst wiederzuerlangen?«

»Ich...«, stammelte Dinin, senkte dann aber abwehrend seinen Blick. Malice hatte einen Wahrheitszauber auf ihn gelegt. Sie würde sofort wissen, wenn er sie zu belügen versuchte. »Nein«, sagte er gleichmütig. »Selbst um den Preis, Eure Gunst zu verlieren, Mutter Oberin, ich möchte Drizzt nicht wieder jagen müssen.«

Maya und Vierna - sogar Shi'wayne - zuckten bei dieser ehrlichen Antwort überrascht zusammen, da sie glaubten, nichts könne schlimmer sein als der Zorn der Mutter Oberin. Briza hingegen nickte zustimmend, da auch sie bei Drizzt

gesehen hatte, was sie sehen wollte. Malice entging die Bedeutung der Geste ihrer Tochter nicht.

»Verzeiht, Mutter Oberin«, fuhr Dinin fort, der verzweifelt versuchte, jedes böse Gefühl zu beschwichtigen, das er geweckt hatte. »Ich habe Drizzt im Kampf gesehen. Er hat mich zu leicht niedergeschlagen. Nie hätte ich geglaubt, dass irgendein Gegner das könnte. Er besiegte Briza fair, und ich habe sie nie geschlagen gesehen! Ich will meinen Bruder nicht jagen, da ich fürchte, dass die Ergebnisse Euch nur mehr Ärger bringen würden - und dem Hause Do'Urden mehr Verdruss.«

»Ihr habt Angst?« fragte Malice hinterhältig.

Dinin nickte. »Und ich weiß, dass ich Euch nur wieder enttäuschen würde, Mutter Oberin. In den Tunneln, die Drizzt sein Zuhause nennt, ist er mir weit überlegen. Ich könnte nicht einmal hoffen, ihn zu bezwingen.«

»Solche Feigheit kann ich bei einem Mann akzeptieren«, sagte Malice kalt.

»Aber Ihr seid eine Hohepriesterin der Lloth«, verhöhnte Malice Briza. »Ein schurkischer Mann wird doch sicher nicht mehr Kräfte haben als die, die Ihr durch die Spinnenkönigin besitzt.«

»Ihr habt Dinins Worte gehört, meine Oberin«, erwiderte Briza.

»Lloth ist mit Euch!« schrie Shi'ayne sie an.

»Aber Drizzt ist dort für die Spinnenkönigin nicht erreichbar«, schnappte Briza zurück. »Ich fürchte, Dinin spricht die Wahrheit - für uns alle. Dort draussen können wir Drizzt nicht fangen. Die Wildnis des Dunkelreichs ist seine Domäne. Wir sind dort nur Fremde.«

»Was wollen wir dann tun?« murrte Maya.

Malice lehnte sich in ihrem Thron zurück und stützte ihr spitzes Kinn auf ihre Hand. Sie hatte Dinin mit schwerer Strafe

gedroht, und dennoch erklärte er, dass er sich nicht freiwillig auf die Suche nach Drizzt begeben würde. Briza, ehrgeizig und stark, die in der Gunst von Lloth stand, obwohl das Haus Do'Urden und Malice in Ungnade gefallen waren, kam mit zeretzter Peitsche zurück - und an einer Hand fehlten ihre Finger.

»Jarlaxle und seine Bande von Schurken?« schlug Vierna vor, die das Dilemma ihrer Mutter sah. »Bregan D'aerthe war viele Jahre von großem Wert für uns.«

»Der Söldnerführer wird nicht einwilligen«, erwiderte Malice, denn sie hatte Vorjahren schon versucht, den käuflichen Soldaten für diese Aufgabe zu gewinnen. »Jedes Mitglied von Bregan D'aerthe hält sich an die Entscheidungen von Jarlaxle, und der ganze Reichtum, den wir besitzen, wird ihn nicht in Versuchung führen. Ich vermute, dass Jarlaxle strikte Anweisungen von Oberin Baenre hat. Drizzt ist unser Problem, und die Spinnenkönigin hat uns dazu verurteilt, dieses Problem zu lösen.«

»Wenn Ihr mir befiehlt zu gehen, werde ich gehen«, sagte Dinin. »Ich fürchte nur, dass ich Euch enttäuschen würde, Mutter Oberin. Ich fürchte Drizzts Klingen nicht und auch nicht den Tod, wenn ich Euch damit dienen kann.« Dinin hatte die dunklen Gedanken seiner Mutter gut genug gelesen, um zu wissen, dass sie nicht die Absicht hatte, ihn wieder auf die Suche nach Drizzt zu schicken, und er hielt sich für weise, jetzt so grosszügig zu sein, da es ihn nichts kostete.

»Ich danke Euch, mein Sohn«, strahlte Malice ihn an. Dinin musste sein Kichern unterdrücken, als er sah, dass seine drei Schwestern ihn anstarrten. »Jetzt verlasst uns«, fuhr Malice herablassend fort, und stahl Dinin damit den Triumph. »Wir haben Dinge zu erledigen, die einen Mann nichts angehen.«

Dinin verbeugte sich tief und eilte zur Tür. Seine Schwestern bemerkten, wie leicht Malice ihm den Schwung aus dem Gang genommen hatte.

»Ich werde mich Eurer Worte erinnern«, sagte Malice sarkastisch, die das Spiel und den stummen Applaus genoss. Dinin blieb stehen, die Hand auf den Türknauf der verzierten Tür gelegt. »Eines Tages werdet Ihr mir Eure Loyalität beweisen. Zweifelt nicht daran.«

Alle fünf Hohepriesterinnen lachten hinter Dinin her, als er aus dem Raum stürmte.

Rizzen, der noch immer auf dem Boden lag, sah sich in einem sehr gefährlichen Dilemma. Malice hatte Dinin fortgeschickt und gesagt, dass Männer kein Recht hätten, in dem Raum zu bleiben. Doch Malice hatte Rizzen keine Erlaubnis gegeben, sich zu bewegen. Er presste seine Füße und Finger gegen den Stein, bereit, jeden Augenblick aufzuspringen.

»Seid Ihr noch immer hier?« kreischte Malice ihn an. Rizzen schoss zur Tür.

»Halt!« schrie Malice ihm nach, und wieder schwang magischer Zauber in ihren Worten mit.

Rizzen blieb abrupt stehen, obwohl er es nicht wollte. Er vermochte dem Dweomer von Oberin Malices Bann nicht zu widerstehen.

»Ich habe Euch keine Erlaubnis erteilt, Euch zu bewegen!« schrie Malice hinter ihm.

»Aber...«, begann Rizzen zu protestieren.

»Ergreift ihn!« befahl Malice ihren beiden jüngsten Töchtern, und Vierna und Maya eilten zu ihm und fassten ihn derb.

»Werft ihn in die Kerkerzelle«, wies Malice sie an. »Lasst ihn am Leben. Wir werden ihn später noch brauchen.«

Vierna und Maya zerzten den zitternden Mann in den Vorraum. Rizzen wagte es nicht, Widerstand zu leisten.

»Ihr habt einen Plan«, sagte Shi'ayne zu Malice. Als SiNafay, Mutter Oberin des Hauses Hun'ett, hatte die neueste Angehörige des Hauses Do'Urden gelernt, dass jede Tat einen Zweck erfüllte. Sie kannte die Pflichten einer Mutter Oberin gut und begriff, dass Malices Ausbruch gegen Rizzen, der wirklich nichts Unrechtes getan hatte, einer Absicht folgte und keine wirkliche Wut war.

»Ich stimme Euch zu«, sagte Malice zu Briza. »Drizzt ist für uns unerreichbar.«

»Doch nach den Worten von Mutter Baenre dürfen wir nicht versagen«, erinnerte Briza ihre Mutter. »Eure Stimme im Herrschenden Konzil muss um jeden Preis gestärkt werden.«

»Wir werden nicht versagen«, sagte Shi'ayne zu Briza, wobei sie Malice ansah. Wieder zeigte sich Sarkasmus in Malices Gesicht, als Shi'ayne fortfuhr: »In den zehn Jahren des Kampfes gegen das Haus Do'Urden«, sagte sie, »habe ich die Methoden von Oberin Malice verstehen gelernt. Eure Mutter wird einen Weg finden, um Drizzt zu fangen.« Sie machte eine Pause, als sie bemerkte, dass das Lächeln ihrer »Mutter« breiter wurde. »Oder hat sie vielleicht schon einen Weg gefunden?«

»Wir werden sehen«, säuselte Malice, deren Zuversicht wuchs, da ihre einstige Rivalin ihr so viel Respekt erwies. »Wir werden sehen.«

Über zweihundert Gemeine des Hauses Do'Urden liefen in der großen Kapelle herum und tauschten aufgeregt Gerüchte über die kommenden Ereignisse aus. Gemeinen war der Zutritt zu dem geheiligten Ort selten gestattet, nur an den hohen Festtagen von Lloth oder zum gemeinsamen Gebet vor einer Schlacht. Aber keiner von ihnen rechnete mit einem

bevorstehenden Krieg, und dies war im Elfenkalender kein Festtag.

Dinin Do'Urden, der ebenfalls ängstlich und aufgeregt war, ging durch die Menge und plazierte Dunkelelfen auf den Sitzreihen, die die Empore in der Mitte kreisförmig umgaben. Da Dinin nur ein Mann war, würde er an der Zeremonie am Altar nicht teilnehmen, und Oberin Malice hatte ihm nichts über ihre Pläne gesagt. Doch den Anweisungen zufolge, die sie Dinin gegeben hatte, wusste er, dass die Ereignisse dieses Tages entscheidend für die Zukunft seiner Familie sein würden. Er war der Chorleiter. Er würde sich ständig zwischen den Versammelten bewegen und die Gemeinen bei den passenden Strophen für die Spinnenkönigin leiten.

Dinin hatte diese Rolle oft genug zuvor gespielt. Dieses Mal jedoch hatte Oberin Malice ihn gewarnt. Sollte auch nur eine einzige Stimme falsch klingen, war Dinins Leben verwirkt. Und noch eine andere Tatsache beunruhigte den Erstgeborenen des Hauses Do'Urden. Normalerweise wurde er bei seinen Zeremonienpflichten von dem anderen männlichen Adligen des Hauses unterstützt, von Malices derzeitigem Gatten. Doch Rizzen hatte man seit jenem Tag, als sich die ganze Familie im Vorraum versammelte, nicht mehr gesehen. Dinin vermutete, dass Rizzens Regentschaft als Schutzpatron bald zu einem vernichtenden Ende kommen würde. Es war kein Geheimnis, dass Oberin Malice frühere Gatten Lloth geopfert hatte.

Als die Gemeinen Platz genommen hatten, glühten überall im Raum magische rote Lichter. Die Illumination nahm allmählich zu und erlaubte den versammelten Dunkelelfen, ihr Sehvermögen vom Infrarotlichtspektrum auf die Normallichtsphäre umzustellen.

Nebeldunst stieg unter den Sitzen auf, verhüllte den Boden und hob sich in wirbelnden Schwaden. Dinin ließ die Menge ein tiefes Summen beginnen, die Lobpreisung von Malice.

Malice erschien ganz oben in der Kuppel der Decke. Sie hatte die Arme ausgebreitet, und die Falten ihrer mit Spinnen verzierten Gewänder umflatterten sie in einem magischen Sturm. Sie sank langsam herab, in großen Kreisen, um die Versammelten zu betrachten - und sie die ganze Grösse ihrer Mutter Oberin sehen zu lassen.

Als Malice die Empore in der Mitte erreicht hatte, erschienen Briza und Shi'nayne an der Decke, die auf ähnliche Weise herniederschwebten. Sie landeten und nahmen ihre Plätze ein, Briza an dem tuchbedeckten Kasten seitlich des spinnenförmigen Opfertisches und Shi'nayne hinter Oberin Malice.

Malice klatschte in die Hände, und das Summen endete abrupt. Acht Kohlenpfannen, die die Empore säumten, loderten brüllend auf, doch der helle Glanz ihrer Flammen war für die empfindlichen Elfenaugen in dem roten, nebligen Glühen weniger schmerzhaft.

»Tretet ein, meine Töchter!« rief Malice, und alle Köpfe wandten sich zum Haupteingang der Kapelle. Vierna und Maya kamen herein, stützten Rizzo, der schwerfällig wirkte und offensichtlich unter Drogen stand. Hinter ihnen schwebte ein Sarg.

Wie viele andere fand auch Dinin dieses seltsam. Er musste annehmen, dass Rizzo geopfert werden sollte. Nie zuvor aber hatte er davon gehört, dass zur Zeremonie ein Sarg mitgebracht wurde.

Die jüngeren Do'Urden-Töchter begaben sich auf das Podest in der Mitte und banden Rizzo schnell auf den Opfertisch. Shi'nayne fing den schwebenden Sarg ab und lenkte ihn in eine Position seitlich neben Briza.

»Ruft die Dienerin an!« schrie Malice, und sofort ließ Dinin die Versammlung den gewünschten Gesang anstimmen. Die Flammen in den Kohlenpfannen loderten höher auf. Malice

und die anderen Hohepriesterinnen spornten die Menge mit magisch verstärkten Rufen von Beschwörungsformeln an. Aus dem Nichts, wie es schien, kam plötzlich ein Wind und peitschte den Nebel zu einem wilden Tanz.

Die Flammen aller acht Kohlepfannen loderten über Malice und den anderen hoch auf und vereinten sich über der Empore zu einem berstenden Feuerball. Gleichzeitig explodierten die Kohlenpfannen, schleuderten ihre Flammen über die Versammelten und beruhigten sich dann, während die Feuerzungen zu einer Kugel zusammenrollten, aus "denen eine einzige lohende Flammensäule aufstieg.

Die Gemeinen keuchten, setzten aber ihren Gesang fort, als die Säule alle Farben des Spektrums zeigte und allmählich abkühlte, bis die Flammen nicht mehr waren. An ihrer Stelle stand eine mit Tentakeln versehene Kreatur, grösser als ein Dunkelfelf, die mit ihren langgezogenen Gesichtszügen an eine halb geschmolzene Kerze erinnerte. Die Menge erkannte dieses Wesen, obwohl nur wenige Gemeine eines tatsächlich je zuvor gesehen hatten, ausser vielleicht als Illustration in Büchern der Geistlichkeit. Alle Anwesenden wussten in diesem Augenblick nur zu gut um die Wichtigkeit der Versammlung, denn keinem Elf enging die Bedeutung der Präsenz einer Yochlol, einer persönlichen Dienerin von Lloth.

»Seid gegrüsst, Dienerin«, sagte Malice laut. »Gesegnet sei Daermon N'a'shezbaernon für Eure Anwesenheit.«

Die Yochlol betrachtete die Versammelten lange, überrascht, dass das Haus Do'Urden eine solche Beschwörung vorgenommen hatte. Oberin Malice stand nicht in Lloths Gunst.

Nur die Hohepriesterin hörte die telepathische Frage. Warum wagt Ihr es, mich anzurufen?

»Um unser Unrecht wiedergutzumachen!« schrie Malice laut und bezog so alle Versammelten in diesen gespannten

Augenblick ein. »Um die Gunst Eurer Herrin wiederzugewinnen, die Gunst, die der einzige Sinn unseres Daseins ist!« Malice warf Dinin einen bedeutsamen Blick zu, und er begann das korrekte Lied, den höchsten Preisgesang für die Spinnenkönigin.

Ich bin erfreut über Euer Tun, Oberin Malice, kamen die Gedanken der Yochlol, diemal allein an Malice gerichtet. Doch Ihr wisst, dass diese Zusammenkunft nichts nützt, wenn Ihr in Eurer gefährlichen Lage Hilfe erhofft.

Dies ist nur der Anfang, antwortete Malice mental, darauf vertrauend, dass die Dienerin jeden ihrer Gedanken lesen konnte. In diesem Wissen suchte die Oberin Trost, da sie fest daran glaubte, dass ihr Wunsch, die Gunst von Lloth wiederzugewinnen, ehrlich war. Mein jüngster Sohn hat der Spinnenkönigin Unrecht zugefügt. Er muss für seine Taten bezahlen.

Die anderen Hohepriesterinnen, die von dieser telepathischen Unterhaltung ausgeschlossen waren, fielen in den Preisgesang für Lloth ein.

Drizzt Do'Urden lebt, erinnerte die Yochlol Malice. Und er ist nicht in Eurem Gewahrsam.

Das wird bald geändert werden, versprach Malice.

Was wünscht Ihr von mir?

»*Zin-carla!*« schrie Malice laut.

Die Yochlol schwankte, vorübergehend bestürzt über die Kühnheit dieses Ansinnens. Doch Malice blieb standhaft, überzeugt davon, dass ihr Plan nicht scheitern konnte. Die anderen Priesterinnen hielten den Atem an, da sie begriffen, dass der Augenblick des Triumphes oder der Katastrophe drohend über ihnen schwebte.

Es ist unser kostbarstes Geschenk, kamen die Gedanken der Yochlol, das selbst den Oberinnen selten gegeben wird, die in

der Gunst der Spinnenkönigin stehen. Und Ihr, die Ihr Lloth nicht erfreut habt, wagt es, um *Zin-carla* zu bitten?

Es ist rechtens und angemessen, erwiderte Malice. Und dann rief sie laut, da sie die Unterstützung ihrer Familie benötigte: »Lass meinen jüngsten Sohn die Torheit seines Tun und die Macht der Feinde, die er sich gemacht hat, spüren. Lass meinen Sohn Zeuge sein, wie die schreckliche Herrlichkeit von Lloth sich enthüllt, so dass er auf seine Knie fällt und um Vergebungbettelt.« Malice setzte das Gespräch telepathisch fort. Erst dann soll der Lebende Geist ihm ein Schwert in sein Herz treiben!

Die Augen der Yochlol wurden leer, als die Kreatur in sich versank und Rat auf seiner Existenzebene suchte. Viele Minuten - quälende Minuten für Oberin Malice und die verstummte Versammlung - verstrichen, bevor die Gedanken der Yochlol wiederkamen. Hast du den Leichnam?

Malice gab Maya und Vierna ein Zeichen, und sie eilten zu dem Sarg und entfernten den Steindeckel. Jetzt begriff Dinin, dass der Behälter nicht für Rizzo gebracht worden war, sondern bereits etwas enthielt. Ein belebter Leichnam kroch heraus und wankte an Mayas Seite. Er war stark verweset und sein Gesicht fast gänzlich verfault, doch Dinin und die meisten anderen in der großen Kapelle erkannten ihn sofort: Zaknafein Do'Urden, der legendäre Waffenmeister.

Zin-carla, fragte die Yochlol, *damit der Waffenmeister, den Ihr der Spinnenkönigin schenktet, den Frevel Eures jüngsten Sohnes wiedergutmachen kann?*

Es ist angemessen, erwiderte Malice. Sie spürte, dass die Yochlol erfreut war - genauso, wie sie es erwartet hatte. Zaknafein, Drizzts Lehrer, hatte das blasphemische Verhalten gefördert, das Drizzt ruiniert hatte. Lloth, die Königin des

Chaos, liebte Ironie, und es würde sie ungemein erfreuen, dass eben dieser Zaknafein nun der Scharfrichter war.

Zin-carla verlangt ein großes Opfer, lautete die Forderung der Yochlol. Die Kreatur blickte zu dem spinnenförmigen Tisch, auf dem Rizzen lag, der von seiner Umgebung nichts bemerkte. Die Yochlol schien beim Anblick eines so jämmerlichen Opfers die Stirn zu runzeln - falls solche Kreaturen überhaupt die Stirn runzeln konnten. Dann wandte sich das Wesen wieder an Oberin Malice und las ihre Gedanken.

Fahrt fort, forderte die Yochlol sie plötzlich sehr interessiert auf.

Malice hob ihre Arme und begann einen anderen Preisgesang für Lloth. Sie gab Shi'nayne ein Zeichen, die daraufhin neben Briza an den Kasten trat und den Zeremoniendolch herausnahm, den kostbarsten Besitz des Hauses Do'Urden. Briza zuckte zusammen, als sie sah, wie ihre neueste »Schwester« den Gegenstand nahm, dessen Heft ein Spinnenleib war, aus dem acht klingenförmige Beine ragten. Seit Jahrhunderten war es Brizas Aufgabe gewesen, den Zeremoniendolch in die Herzen der Opfer für die Spinnenkönigin zu treiben.

Shi'nayne lächelte die älteste Tochter höhnisch an, als sie sich entfernte und Brizas Ärger spürte. Sie trat zu Malice an den Tisch, auf dem Rizzen lag, und hob den Dolch über das Herz des zum Tode verurteilten Lehnsherren.

Doch Malice umfasste ihre Hände und hielt sie fest. »Dieses Mal muss ich es tun«, erklärte Malice zu Shi'naynes Enttäuschung. Shi'nayne warf einen Blick über ihre Schulter und sah, dass Brizas Lächeln breiter geworden war.

Malice wartete, bis der Lobgesang beendet war und die Versammelten schwiegen, und stimmte dann allein den passenden Gesang an.

Einen Augenblick später hatte Malice die Hymne fast vollendet, und sie hob den Dolch. Spannung erfüllte das Haus, das auf den Augenblick der Ekstase und auf das grausame Geschenk an die ekelhafte Spinnenkönigin wartete.

Der Dolch zuckte hinab, doch Malice führte ihn jäh zur Seite und trieb ihn in das Herz von Shi'ayne, Oberin SiNafay Hun'ett, ihre verhasste Rivalin.

»Nein!« keuchte SiNafay, doch die Tat war vollbracht. Acht Klingenbeine griffen nach ihrem Herz. SiNafay versuchte zu sprechen, einen Heilzauber für sich oder einen Fluch gegen Malice auszustossen, doch aus ihrem Munde quoll nur Blut. Ihren letzten Atem ausstossend, fiel sie über Rizzen.

Das ganze Haus brach in Schreie des Entsetzens und der Freude aus, als Malice den Dolch unter SiNafay Hun'ett hervorzog und damit zugleich das Herz ihrer Feindin.

»Köstlich!« schrie Briza in dem Tumult, denn nicht einmal sie hatte Malices Pläne gekannt. Briza war wieder die älteste Tochter des Hauses Do'Urden, hatte wieder die Ehrenposition inne, die sie so inständig begehrte.

Köstlich! wiederholte die Yochlol in Malices Gedanken. *Wisst, dass wir erfreut sind!*

Hinter der grässlichen Szene sackte der belebte Leichnam schlaff zu Boden. Malice schaute die Dienerin an und verstand. »Legt Zaknafein auf den Tisch! Schnell!« befahl sie ihren jüngeren Töchtern. Sie huschten zu dem Opfertisch, zertrümmerten Rizzen und SiNafay grob zu Boden und legten Zaknafeins Körper darauf.

Auch Briza setzte sich in Bewegung und stellte sorgfältig die vielen Gefässe mit Salben in einer Reihe auf, die für diesen Augenblick vorbereitet worden waren. Oberin Malices Ruf als beste Salbenmacherin der Stadt würde jetzt auf die Probe gestellt werden.

Malice schaut zu der Yochlol. »Zin-carla?« fragte sie laut.

Ihr habt die Gunst Lloths noch nicht wiedergewonnen! Die telepathische Antwort war so gewaltig, dass Malice in die Knie gezwungen wurde. Malice umklammerte ihren Kopf, glaubte, er würde unter dem darin anschwellenden Druck bersten.

Allmählich schwand der Schmerz. *Aber Ihr habt die Spinnenkönigin an diesem Tage erfreut*, Malice Do'Urden, erklärte die Yochlol. *Und man betrachtet Eure Pläne für Euren frevlerischen Sohn als angemessen. Zin-carla ist gewährt. Doch wisst, dass dies Eure letzte Chance ist, Oberin Malice Do'Urden! Welche furchtbaren Konsequenzen ein Versagen haben wird, vermögt Ihr nicht einmal annähernd in Euren schlimmsten Befürchtungen zu erahnen.*

Die Yochlol verschwand in einer explodierenden Feuerkugel, die die Kapelle des Hauses Do'Urden erschütterte. Die Versammelten steigerten sich in noch grössere Ekstase ob der unverhüllten Macht der bösen Göttin, und Dinin ließ sie wieder ein Loblied auf Lloth anstimmen.

»Zehn Wochen.« dröhnte der letzte Schrei der Dienerin, und ihre Stimme war so gewaltig, dass die gemeinen Elfen ihre Ohren bedeckten und sich auf den Boden duckten.

Und so versammelten sich alle Angehörigen des Hauses Do'Urden zehn Wochen lang, über siebzig Zyklen des Narbondel, des Zeitmessers von Menzoberranzan, in der großen Kapelle. Dinin und Rizzen leiteten den Lobgesang der Gemeinen an die Spinnenkönigin, während Malice und ihre Töchter Zaknafeins Leichnam mit magischen Salben bestrichen und dabei mächtige Zaubersprüche intonierten.

Die Belebung eines Leichnams war für eine Priesterin eine leichte Aufgabe, doch für *Zin-carla* war weit mehr erforderlich. Der lebende Geist, wie der Untote genannt werden würde, war ein Zombie, der über alle Fähigkeiten seines früheren Lebens verfügte, aber von der von Lloth bestellten Mutter Oberin kontrolliert wurde. Es war das kostbarste Geschenk der Lloth,

selten erbeten und noch seltener gewährt, denn *Zin-carla* - die Rückkehr des Geistes in den Körper -war riskant. Nur durch die bloße Willenskraft der beschwörenden Priesterin konnten die begehrten Fähigkeiten des untoten Wesens von unerwünschten Erinnerungen und Emotionen getrennt werden. Die Grenze zwischen Bewusstsein und Kontrolle war ein schmaler Grat, selbst wenn man bedachte, welche mentale Disziplin von einer Hohepriesterin verlangt wurde. Zudem gewährte Lloth *Zin-carla* nur für die Durchführung bestimmter Aufgaben, und ein Straucheln auf diesem schmalen Grat der Beherrschung hatte unausweichlich ein Versagen zur Folge. Lloth verzieh Versagen nie.

Blingdenstone

Blingdenstone war anders als alles, was Drizzt je gesehen hatte. Als die Svirfneblin-Wachen ihn durch die gewaltigen Tore aus Stein und Eisen führten, hatte er einen Anblick erwartet, der Menzoberranzan nicht unähnlich war, wenngleich in kleinerem Massstab. Doch die Wirklichkeit traf seine Erwartungen nicht im entferntesten.

Während Menzoberranzan sich in einer einzigen, riesigen Höhle ausbreitete, setzte sich Blingdenstone aus einer Reihe von Kammern zusammen, die durch niedrige Tunnel miteinander verbunden waren. Die grösste Höhle des Komplexes, direkt hinter den eisernen Toren gelegen, war der erste Abschnitt, den Drizzt betrat. Dort war die Stadtwache untergebracht, und diese Höhle war allein zur Verteidigung ausgebaut und angelegt worden. Dutzende von Terrassen und die doppelte Menge glatter Treppen führten auf und ab, so dass ein Angreifer zwar nur drei Meter von einem Verteidiger entfernt war, jedoch mehrere Ebenen hinuntersteigen und verschiedene andere wieder emporklettern musste, um nahe genug zu einem Schlag heranzukommen. Niedrige Mauern aus perfekt zusammengefügt Steinen säumten die Wehrgänge und wanden sich um höhere, dickere Mauern, die eine Invasionsarmee für quälend lange Zeit in dieser Höhle einschließen konnten.

Zahllose Svirfneblin eilten auf ihre Posten, um zu sehen, ob die Gerüchte stimmten, dass ein Dunkelelf durch die Tore hereingebracht worden war. Sie schauten von allen Hochsitzen auf Drizzt hinunter, und er war sich nicht sicher, ob ihre Mienen Neugier oder Zorn widerspiegelten. In jedem Fall waren die Tiefengnome sicher auf alles vorbereitet, was er möglicherweise versuchte. Jeder von ihnen trug Speer oder schwere Armbrüste, die gespannt und schussbereit waren.

Die Svirfneblin führten Drizzt durch die Höhle, ebenso viele Stufen aufwärts, wie sie hinuntergingen, bewegten sich immer auf dem gekennzeichneten Laufweg, und immer waren andere Wachen der Tiefengnome in der Nähe. Der Weg bog ab und senkte sich, stieg steil an und kreuzte sich viele Male selbst, und Drizzt konnte die Orientierung nur dadurch behalten, dass er die Decke beobachtete, die sogar von den untersten Ebenen der Höhle aus sichtbar war. Der Elf grinste innerlich bei dem Gedanken, dass selbst wenn keine Soldaten der Tiefengnome in der Nähe waren, eine Invasionsarmee wahrscheinlich Stunden damit verbringen würde, ihren Weg durch diese eine Höhle zu finden.

Am Ende eines niedrigen und langen Tunnels, in dem die Tiefengnome im Gänsemarsch laufen mussten und Drizzt sich bei jedem Schritt zu ducken hatte, erreichte der Trupp die eigentliche Stadt. Dutzende von Höhleneingängen säumten die Wände an allen Seiten, und Feuer brannten in mehreren Regionen. Ein seltener Anblick im Unterreich, denn Brennmaterial war nicht leicht zu finden. Am Standard des Unterreichs gemessen war Blingdenstone hell und warm, keinesfalls aber unbehaglich.

Drizzt fühlte sich trotz seiner offensichtlich misslichen Lage erleichtert, als er sah, dass die Svirfneblin um ihn ihrer Tagesarbeit nachgingen. Neugierige Blicke trafen ihn, verweilten aber nicht, da die Tiefengnome von Blingdenstone eine geschäftige Gesellschaft waren, die kaum Zeit zum Müsiggang und Gaffen hatte.

Wieder wurde Drizzt über deutlich markierte Wege geführt. Die in der Stadt waren nicht so gewunden und irritierend wie die in der Eingangshöhle. Hier streckten sich die Strassen geradlinig und eben, und alle führten offensichtlich zu einem großen, zentralen Steingebäude

Der Führer der Gruppe, die Drizzt eskortierte, eilte voraus, um mit zwei pikentragenden Wächtern an diesem zentralen

Bauwerk zu sprechen. Einer der Wachen rannte ins Innere, während der andere das Eisentor für die Patrouille und ihren Gefangenen öffnete. Zum ersten Mal seit Betreten der Stadt führten die Svirfneblin Drizzt eilig durch eine Reihe gewundener Korridore, die in einer runden Kammer endete. Ihr Durchmesser betrug keine zweieinhalb Meter, und die Decke war unangenehm niedrig. Bis auf einen einzigen Steinsessel war der Raum leer. Kaum hatte Drizzt darauf Platz genommen, als er dessen Zweck erkannte. Eiserne Fesseln waren in den Sessel eingebaut, und jedes Gelenk von Drizzt wurde fest umschlossen. Die Svirfneblin waren nicht übermäßig sanft, doch als Drizzt unter dem Druck der verdrehten Kette, die sich um seine Hüften schloss und ihn zwickte, zusammenzuckte, löste einer der Tiefengnome sie schnell und legte sie dann wieder fest, aber glatt an.

Sie ließen Drizzt in dem dunklen, leeren Raum allein. Die Steintür schloss sich mit dem dumpfen Dröhnen von Endgültigkeit, und Drizzt konnte dahinter kein Geräusch mehr ausmachen.

Die Stunden verstrichen.

Drizzt spannte seine Muskeln und versuchte, die festanliegenden Fesseln etwas zu lockern. Er drehte und zog mit einer Hand, und erst durch den Schmerz des Eisens, das in sein Handgelenk schnitt, merkte er, was er tat. Er wurde wieder zum Jäger, handelte, um zu überleben, und wünschte sich nur zu fliehen.

»Nein!« brüllte Drizzt. Er spannte alle Muskeln an und zwang sie unter seine rationale Kontrolle. Hatte der Jäger so viel Macht in ihm gewonnen? Drizzt war freiwillig hierhergekommen, und bisher hatte sich die Begegnung besser entwickelt, als er erwartet hatte. Dies war nicht die Zeit für Verzweiflungstaten. Aber war der Jäger vielleicht so stark, dass er selbst Drizzts rationale Entscheidungen umwarf?

Die Antworten auf diese Fragen fand Drizzt nicht, denn eine Sekunde später wurde die Steintür aufgestossen, und eine Gruppe von sieben alten Svirfneblin - nach der Unzahl von Falten in ihren Gesichtern zu schließen - trat ein und scharte sich um den Steinsessel. Drizzt erkannte die Wichtigkeit dieser Gruppe, denn diese Tiefengnome waren in Roben aus feinem Stoff gekleidet, wogegen die Wachen mit Mithril-Ringen besetzte Lederjacken getragen hatten. Sie gingen um ihn herum, inspizierten Drizzt aufmerksam und plapperten in ihrer unverständlichen Sprache.

Ein Svirfneblin hielt Drizzts Hausemblem hoch, das aus seinem Halsbeutel genommen worden war und gab »Menzoberranzan?« von sich.

Drizzt nickte, soweit sein eiserner Kragen das zuließ, begierig, irgendeine Art von Unterhaltung mit denen zu beginnen, die ihn gefangengenommen hatten. Die Tiefengnome indes hatten andere Absichten. Sie setzten ihre Unterhaltung fort, und dies noch aufgeregter.

Das ging mehrere Minuten so, und Drizzt wusste durch die Veränderung ihres Tonfalls zweier Svirfneblin, dass diese wenig begeistert waren, einen Dunkelelf aus der Stadt ihrer grössten und meistgehassten Feinde als Gefangenen zu haben. Wegen ihrer verärgerten Stimmen rechnete Drizzt fast damit, dass einer von ihnen sich jeden Augenblick zu ihm umdrehen und ihm die Kehle durchschneiden würde.

Das geschah natürlich nicht. Tiefengnome waren weder unbesonnene noch grausame Geschöpfe. Einer aus der Gruppe wandte sich von den anderen ab, trat zu Drizzt und sah ihn direkt an. Er fragte in stockender, aber verständlicher Elfensprache: »Bei den Steinen, Dunkelelf, warum seid Ihr gekommen?«

Drizzt wusste nicht, was er auf diese einfache Frage antworten sollte. Wie sollte er auch nur versuchen, die Jahre

seiner Einsamkeit im Unterreich zu erklären? Oder die Entscheidung, dass er sein böses Volk verlassen hatte, um nach seinen Prinzipien zu leben?

»Freund«, erwiderte er einfach und bewegte sich dann unbehaglich, weil er seine Antwort für absurd und unpassend hielt.

Der Svirfneblin hingegen schien anders zu denken. Er kratzte sich sein bartloses Kinn und dachte gründlich über die Antwort nach. »Ihr... Ihr seid aus Menzoberranzan zu uns gekommen?« fragte er, wobei seine Adlernase sich bei jedem Wort in Falten legte.

»Ja«, erwiderte Drizzt mit wachsender Zuversicht.

Der Tiefengnom neigte seinen Kopf und wartete darauf, dass Drizzt weitersprach.

»Ich habe Menzoberranzan vor vielen Jahren verlassen«, versuchte Drizzt zu erklären. Sein Blick war in die Vergangenheit gerichtet, als er sich an das Leben erinnerte, das er aufgegeben hatte. »Es war nie mein Zuhause.«

»Ah, Ihr lügt, denn Ihr seid ein Dunkelelf!« kreischte der Svirfneblin, der das Zeichen des Hauses Do'Urden hochhielt, dem aber der eigentliche Sinn von Drizzts Worten entging.

»Ich habe viele Jahre in der Stadt der Elfen gelebt«, erwiderte er rasch. »Ich bin Drizzt Do'Urden, einst der Zweitgeborene des Hauses Do'Urden.« Er blickte auf das mit den Insignien seiner Familie geschmückte Emblem, das der Svirfneblin hielt, und versuchte zu erklären. »Daermon N'a'shezbaernon.«

Der Tiefengnom wandte sich seinen Begleitern zu, die alle gleichzeitig zu sprechen begannen. Einer von ihnen nickte erregt. Offensichtlich kannte er den alten Namen dieses Elfenhauses, was Drizzt überraschte.

Der Tiefengnom, der Drizzt befragt hatte, fuhr sich mit dem Finger über seine faltigen Lippen und gab ärgerliche Schmatzgeräusche von sich, während er grübelnd auf den Verhörten schaute. »Nach all unseren Informationen überlebt das Haus Do'Urden«, bemerkte er beiläufig, wobei er auf Drizzs Reaktionen achtete. Als Drizzt nicht sofort reagierte, schnappte der Tiefengnom ihn anklagend an: »Ihr seid kein Ausreisser!«

Wie konnten die Svirfneblin das wissen? wunderte sich Drizzt. »Ich bin aus freien Stücken davongelaufen...«, begann er zu erklären.

»Ah, Dunkelelf«, erwiderte der Tiefengnom, nun wieder ruhig. »Ihr seid freiwillig hier, das glaube ich. Aber ein Ausreisser? Bei den Steinen, Dunkelelf...«, der Tiefengnom verzog plötzlich furchtsam sein Gesicht, »... Ihr seid ein Spion!« Dann beruhigte sich der Tiefengnom ebenso plötzlich wieder und nahm eine entspannte Haltung an.

Drizzt musterte ihn gründlich. Beherrschte dieser Svirfneblin solche abrupten Verhaltensweisen, mit denen Gefangene überrumpelt werden konnten? Oder war derartige Unberechenbarkeit bei dieser Rasse die Regel? Drizzt dachte einen Augenblick intensiv darüber nach und versuchte sich seiner einzigen bisherigen Begegnung mit Tiefengnomen zu erinnern. Doch dann griff der Gnom, der ihn verhörte, in eine tiefe Tasche seiner dicken Robe und holte eine vertraute Figurine heraus.

»Sagt mir, sagt mir jetzt die Wahrheit, Dunkelelf, und erspart Euch viel Qual. Was ist dies?« fragte der Tiefengnom ruhig.

Drizzt spürte, wie seine Muskeln sich wieder anspannten. Der Jäger wollte Guenwhyvar beschwören, den Panther herbeiholen, damit er die runzligen alten Svirfneblin in Stücke reißen konnte. Einer von ihnen musste den Schlüssel zu Drizzs Kette besitzen... dann würde er frei sein...

Drizzt schüttelte diese Gedanken ab und verdrängte den Jäger aus seinem Bewusstsein. Er wusste, wie verzweifelt seine Situation war - er hatte es in dem Augenblick gewusst, als er beschloss, nach Blingdenstone zu gehen. Wenn dieser Svirfneblin ihn tatsächlich für einen Spion hielt, würde man ihn sicherlich hinrichten. Und selbst, wenn sie seiner Absichten nicht sicher waren - konnten sie es wagen, ihn am Leben zu lassen?

»Es war töricht, hierherzukommen«, flüsterte Drizzt leise, als er das Dilemma erkannte, in das er sich und diese Tiefengnome gebracht hatte. Der Jäger versuchte wieder, in seine Gedanken zu dringen. Ein einziges Wort, und der Panther würde erscheinen.

»Nein!« schrie Drizzt zum zweiten Mal an diesem Tage auf und verdrängte die dunklere Seite seines Ich. Die Tiefengnome sprangen zurück, fürchteten, dass der Elf einen Zauber sprach. Ein Pfeil traf Drizzts Brust, aus dem unter der Wucht des Aufpralls Gas strömte.

Benommenheit erfasste Drizzt, als das Gas in seine Nase drang. Er hörte die Svirfneblin um sich herumschlurfen, hörte, wie sie in ihrer Sprache über sein Schicksal sprachen. Er sah die Gestalt eines von ihnen als Schatten ganz nah neben sich und nach seinen Fingern greifen, um seine Hände auf mögliche magische Bestandteile zu untersuchen.

Als Drizzt endlich wieder klar denken und sehen konnte, war alles wie zuvor. Die Onyxfigurine tauchte vor seinen Augen auf. »Was ist das?« fragte dieselbe tiefe Gnomenstimme ihn wieder, diesmal ein wenig intensiver.

»Ein Gefährte«, flüsterte Drizzt. »Mein einziger Freund.« Drizzt dachte lange darüber nach, was er als nächstes tun sollte. Er könnte es wirklich verstehen, wenn die Svirfneblin ihn töten würden, aber Guenhwyvar sollte mehr als eine Statuette sein, die den Kaminsims eines unbekannte Gnoms schmückte.

»Sein Name ist Guenhwyvar«, erklärte Drizzt dem Tiefengnom. »Ruft den Panther, und er wird kommen, ein Verbündeter und Freund. Hütet ihn sorgsam, denn er ist sehr kostbar und sehr mächtig.«

Der Svirfneblin betrachtete die Figurine und schaute dann wieder Drizzt neugierig und vorsichtig an. Er reichte die Figurine einem seiner Gefährten und schickte ihn damit aus dem Raum, weil er dem Dunkelelf nicht traute. Wenn der Elf die Wahrheit gesprochen hatte, und daran zweifelte der Tiefengnom nicht, hatte Drizzt soeben das Geheimnis eines sehr kostbaren magischen Gegenstandes preisgegeben. Und noch verwirrender war, dass Drizzt möglicherweise auf seine einzige Fluchtchance verzichtet hatte. Der Svirfneblin hatte fast zwei Jahrhunderte gelebt und kannte die Dunkelelfen ebensogut wie jeder andere seines Volkes. Wenn ein Dunkelelf unvorhersehbar handelte, wie dieser es zweifellos getan hatte, bereitete das den Svirfneblin große Sorgen. Dunkelelfen waren grausam und böse, und diesen Ruf hatten sie sich wohl verdient. Und wenn ein einzelner Elf in dieses Muster passte, konnte man mit ihm wirksam und ohne Bedauern umgehen. Aber was sollten die Tiefengnome mit einem Elf machen, der ein gewisses Mass an Moral zeigte?

Die Svirfneblin setzten ihre Beratung fort und ignorierten Drizzt völlig. Dann gingen sie, mit Ausnahme des einen, der die Sprache der Dunkelelfen beherrschte.

»Was werdet Ihr tun?« wagte Drizzt zu fragen.

»Ein Urteil steht allein dem König zu«, erwiderte der Tiefengnom ernst. »Er wird über Euer Schicksal vielleicht in einigen Tagen entscheiden, aufgrund der Beobachtungen seines Beratenden Konzils - der Gruppe, die Ihr kennengelernt habt.« Der Tiefengnom beugte sich zu ihm, blickte Drizzt dann ins Auge, als er sich wieder erhob, und sagte kurz: »Ich denke, Dunkelelf, dass du hingerichtet wirst.«

Drizzt nickte, da er sich mit der Logik abfand, die seinen Tod forderte.

»Aber ich glaube. Ihr seid anders, Dunkeelf«, fuhr der Tiefengnom fort. »Ebenso denke ich, dass ich Milde empfehlen werde oder zumindest Gnade - bei der Hinrichtung.« Mit einem schnellen Zucken seiner breiten Schultern machte der Svirfneblin kehrt und eilte zur Tür.

Der Tonfall des Tiefengnoms schlug eine vertraute Saite in Drizzt an. Ein anderer Svirfneblin hatte vor vielen Jahren auf ähnliche Weise zu Drizzt gesprochen, mit ähnlich überraschenden Worten.

»Wartet«, rief Drizzt. Der Svirfneblin blieb stehen und drehte sich um, während Drizzt seine Gedanken zu ordnen und sich an den Namen des Tiefengnoms zu erinnern versuchte, den er damals gerettet hatte.

»Was ist?« fragte der Svirfneblin, der ungeduldig wurde.

»Ein Tiefengnom«, sprudelte Drizzt. »Aus Eurer Stadt, glaube ich. Ja.«

»Ihr kennt jemanden von meinem Volk, Dunkeelf?« erwiderte der Svirfneblin und trat zurück an den Steinsessel. »Nennt seinen Namen.«

»Ich weiss ihn nicht«, entgegnete Drizzt. »Ich gehörte vor vielen Jahren zu einem Kommando - vor einer Dekade vielleicht. Wir kämpften mit einer Gruppe Svirfneblin, die in unsere Region gekommen war.« Er zuckte beim Stirnrunzeln des Tiefengnoms zusammen, sprach aber weiter, weil er wusste, dass der einzige überlebende Svirfneblin dieser Begegnung seine letzte Hoffnung sein könnte. »Nur ein Tiefengnom überlebte, glaube ich, und er kehrte nach Blingdenstone zurück.«

»Wie hiess der Überlebende?« wollte der Svirfneblin ärgerlich wissen. Er hatte die Arme fest vor seiner Brust

verschränkt und tappte mit seinem schweren Stiefel auf den Boden.

»Ich erinnere mich nicht«, gab Drizzt zu.

»Warum erzählt Ihr mir das?« knurrte der Svirfneblin. »Ich hatte geglaubt, Ihr wäret anders als...«

»Er verlor seine Hände im Kampf«, fuhr Drizzt hartnäckig fort. »Bitte, Ihr müsst ihn kennen.«

»Belwar?« erwiderte der Svirfneblin sofort. Der Name weckte noch mehr Erinnerungen in Drizzt.

»Belwar Dissengulp«, sprudelte es aus Drizzt heraus. »Dann lebt er also! Er könnte sich erinnern...«

»Diesen finsternen Tag wird er nie vergessen, Dunkelelf!« erklärte der Svirfneblin mit zusammengepressten Zähnen, und seine Stimme hatte einen scharfen Beiklang. »Niemand in Blingdenstone wird diesen bösen Tag je vergessen!«

»Holt ihn. Holt Belwar Dissengulp«, bat Drizzt.

Der Tiefengnom verließ den Raum und schüttelte zum Erstaunen des Dunkelelf den Kopf.

Die steinerne Tür schlug zu. Drizzt blieb allein zurück, um über seine Sterblichkeit nachzudenken und Hoffnungen zu verdrängen, die er nicht haben durfte.

»Hattet Ihr geglaubt, ich würde Euch von mir gehen lassen?« sagte Malice zu Rizzo, als Dinin den Vorraum der Kapelle betrat. »Das war nur ein Trick, um SiNafay Hun'etts Misstrauen zu beschwichtigen.«

»Danke, Mutter Oberin«, erwiderte Rizzo ehrlich erleichtert und wich, während er sich bei jedem Schritt verbeugte, von Malices Thron zurück.

Malice blickte auf ihre versammelte Familie. »Unsere Wochen der Plage sind zu Ende«, verkündete sie. »Zin-carla ist vollendet.«

Dinin rang erwartungsvoll seine Hände. Nur die Frauen der Familie hatten das Ergebnis ihrer Arbeit gesehen. Auf einen Wink von Malice begab sich Vierna zu einem Vorhang an der Seite des Raumes und zog ihn beiseite. Dort stand Zaknafein, der Waffenmeister - nun kein verfaulender Leichnam mehr. Er strahlte die gleiche Vitalität aus, die er im Leben gehabt hatte.

Dinin taumelte, als der Waffenmeister vortrat und sich vor Oberin Malice aufstellte.

»So stattlich, wie Ihr immer wart, mein lieber Zaknafein«, säuselte Malice dem Lebenden Geist zu. Das untote Ding antwortete nicht.

»Und gehorsamer«, fügte Briza hinzu, worauf die anderen Frauen kicherten.

»Dieses... er... wird Drizzt jagen?« wagte Dinin zu fragen, obwohl er genau wusste, dass dies nicht der Ort war, an dem er sprechen durfte. Malice und die anderen waren zu sehr mit Zaknafein beschäftigt, um den Erstgeborenen für sein Vergehen zu strafen.

»Zaknafein wird die Strafe vollstrecken, die Euer Bruder so sehr verdient«, versprach Malice, und ihre Augen funkelten dabei.

»Doch wartet«, sagte Malice scheu und blickte von dem Lebenden Geist zu Rizen. »Er ist zu hübsch, um meinen ungehörigen Sohn in Angst zu versetzen.« Die anderen tauschten verwirrte Blicke und überlegten, ob Malice weiterhin versuchte, Rizen für die Qual zu entschädigen, die sie ihn hatte erleiden lassen.

»Kommt, mein Gatte«, sagte Malice zu Rizen. »Nehmt Eure Klinge und zeichnet das Gesicht Eures Erzrivalen. Ihr werdet es genießen, und es wird Drizzt entsetzen, wenn er seinen alten Mentor sieht!«

Rizen bewegte sich erst zögernd vorwärts, gewann dann aber Selbstvertrauen, als er näher zu dem Lebenden Geist trat.

Zaknafein stand absolut reglos da, atmete und blinzelte nicht und schien die Ereignisse nicht wahrzunehmen.

Rizzen legte eine Hand auf sein Schwert und blickte noch ein letztes Mal um Bestätigung heischend zu Malice zurück.

Malice nickte. Mit einem Knurren zog Rizzen sein Schwert aus der Scheide und schlug es auf Zaknafeins Gesicht.

Doch er traf es nicht.

Schneller, als die anderen schauen konnten, explodierte der Lebende Geist. Zwei Schwerter wurden blank gezogen und schlugen zu, tauchten und kreuzten sich mit perfekter Präzision. Das Schwert flog aus Rizzens Hand, und bevor der zum Untergang verurteilte Lehnsherr des Hauses Do'Urden auch nur ein Wort des Protestes von sich geben konnte, durchschnitt Zaknafeins Schwert seine Kehle und das andere drang tief in sein Herz.

Rizzen war tot, bevor er zu Boden fiel, doch der Lebende Geist war nicht so schnell fertig mit ihm. Zaknafeins Waffen setzten ihren Angriff fort, hackten und schnitten ein dutzendmal in Rizzen, bis ihn Malice, zufrieden mit dem Gebotenen, zurückrief.

»Er hat mich gelangweilt«, erklärte Malice auf die ungläubigen Blicke ihrer Kinder hin. »Ich habe aus den Gemeinen bereits einen anderen Lehnsherren ausgewählt.«

Jedoch nicht Rizzens Tod war Ursache für die entsetzten Mienen von Malices Kindern. Sie kümmerten sich um keinen der Männer, die ihre Mutter als Schutzpatron für das Haus erwählte. Dies war immer nur eine vorübergehende Position. Die Schnelligkeit und das Geschick des Lebenden Geistes raubten ihnen den Atem.

»So gut wie zu Lebzeiten«, bemerkte Dinin.

»Besser!« erwiderte Malice. »Zaknafein ist alles, was er als Krieger war, und jetzt beherrscht sein Kampfesgeschick jeden

seiner Gedanken. Er wird keine Ablenkungen von seinem gewählten Weg wahrnehmen. Blickt zu ihm auf, meine Kinder. *Zin-carla*, das Geschenk von Lloth.« Sie wandte sich an Dinin und lächelte böse.

»Ich werde mich dem Ding nicht nähern«, keuchte Dinin, der glaubte, seine makabre Mutter wünsche vielleicht ein weiteres Schauspiel.

Malice lachte ihn an. »Fürchtet Euch nicht, Erstgeborener. Ich habe keinen Grund, Euch etwas anzutun.«

Dinin entspannte sich auf ihre Worte hin kaum. Malice brauchte keinen Grund. Der zerschlagene Leichnam Rizzens bewies diese Tatsache nur allzu deutlich.

»Ihr werdet den Lebenden Geist hinausführen«, sagte Malice.

»Hinaus?« erwiderte Dinin zögernd.

»In das Gebiet, in dem Ihr Eurem Bruder begegnet seid«, erklärte Malice.

»Und ich soll bei dem Ding bleiben?« keuchte Dinin.

»Führt ihn hinaus und lasst ihn allein«, erwiderte Malice. »Zaknafein kennt seine Beute. Er wurde mit Zaubersprüchen erfüllt, die ihm bei seiner Jagd helfen.«

Briza, die seitlich von ihr stand, schien besorgt.

»Was ist?« wollte Malice von ihr wissen, als sie ihr Stirnrunzeln sah.

»Ich stelle die Macht des Lebenden Geistes nicht in Frage und auch nicht den Zauber, den Ihr auf ihn gelegt habt«, begann Briza zögernd, die sehr wohl wusste, dass Malice bei dieser ungeheuer wichtigen Sache keine Dissonanz duldet.

»Ihr fürchtet noch immer Euren jüngsten Bruder?« fragte Malice sie.

Briza wusste nicht, was sie antworten sollte.

»Beschwichtigt Eure Ängste, so gross sie auch sein mögen«, sagte Malice ruhig. »Ihr alle. Zaknafein ist das Geschenk unserer Königin. Im ganzen Unterreich wird nichts ihn aufhalten!« Sie schaute das untote Monster an. »Ihr werdet mich nicht enttäuschen, nicht wahr, mein Waffenmeister?«

Zaknafein stand teilnahmslos da, hatte die blutbeschmierten Schwerter wieder in die Scheiden gesteckt, und seine Hände hingen seitlich herab. Er blinzelte nicht. Wie eine Statue sah er aus, atmete nicht. Leblos.

Doch jeder, der Zaknafein für leblos hielt, brauchte nur zu den Füßen des Lebenden Geistes zu schauen, auf den verstümmelten blutigen Haufen, der der Lehnsherr des Hauses Do'Urden gewesen war.

Teil 2

Belwar

Freundschaft: Dieses Wort hat bei den mannigfachen Rassen und Kulturen sowohl des Unterreichs wie denen an der Oberfläche viele verschiedene Bedeutungen gewonnen. In Menzoberranzan wird Freundschaft im allgemeinen aus beiderseitigem Vorteil geboren. Solange beide von dieser Gemeinschaft profitieren, ist sie gefestigt. Aber Loyalität ist keine Regel im Elfenleben, und sobald ein Freund glaubt, dass er ohne den anderen mehr gewinnen wird, wird die Gemeinschaft - und wahrscheinlich das Leben des anderen - zu einem schnellen Ende kommen.

Ich habe in meinem Leben wenige Freunde gehabt, und selbst wenn ich tausend Jahre leben sollte, so glaube ich, dass dies wahr bleiben wird. Aber dies soll beileibe keine Klage sein, denn diejenigen, die mich Freund genannt haben, waren Personen mit Charakter, und sie haben meine Existenz bereichert, ihr Wert gegeben. Da war zuerst Zaknafein, mein Vater und Mentor, der mir zeigte, dass ich nicht allein war und dass ich nicht falsch handelte, wenn ich an meinen Überzeugungen festhielt. Zaknafein rettete mich vor dem Schwert und vor der chaotischen, bösen und fanatischen Religion, die mein Volk verdammt.

Doch ich war nicht weniger verloren, als ein handloser Tiefengnom in mein Leben trat, ein Svirfneblin, den ich viele Jahre zuvor vor dem sicheren Tod und vor der gnadenlosen Klinge meines Bruders Dinin gerettet hatte. Meine Tat wurde

mir voll vergolten, denn als der Svirfneblin und ich uns wiederbegegneten - dieses Mal war ich in der Gewalt seines Volkes -, wäre ich getötet worden, wenn da nicht Belwar Dissengulp gewesen wäre.

Meine Zeit in Blingdenstone, der Stadt der Tiefengnome, war nur eine kurze Spanne in meinem Leben. Ich erinnere mich gut an Belwars Stadt und sein Volk und werde das immer tun. Ihre Gesellschaft war die erste, die ich kennenlernte, die sich auf die Kraft der Gemeinschaft gründet, nicht auf den Wahnsinn egoistischen Strebens. Gemeinsam überleben die Tiefengnome gegen die Gefahren des feindseligen Unterreichs, schinden sich endlos bei ihrem mühsamen Erzabbau und spielen Spiele, die schwer von jedem anderen Aspekt ihres reichen Lebens unterscheidbar sind.

Grösser sind geteilte Freuden.

Drizt Do'Urden

Ehrenwerter Höhlenvater

»Unsern Dank für Euer Kommen, Ehrenwerter Höhlenvater«, sagte einer der Tiefengnome, die sich vor dem kleinen Raum versammelt hatten, in dem der Elf gefangen war. Die ganze Gruppe der Svirfneblin-Älteren verbeugte sich tief bei der Ankunft des Höhlenvaters.

Belwar Dissengulp zuckte bei dieser huldvollen Begrüssung zusammen. Er hatte sich nie mit den vielen Ehren abfinden können, mit denen sein Volk ihn seit jenem verhängnisvollen Tag vor über eine Dekade überschüttet hatte, als die Dunelelfen seinen Trupp von Bergleuten in den Tunneln östlich von Blingdenstone, nahe Menzoberranzan entdeckten. Entsetzlich verstümmelt und fast tot durch den Blutverlust,

hatte Belwar sich als einziger Überlebender der Expedition nach Blingdenstone geschleppt.

Die versammelten Svirfneblin machten Belwar Platz, damit er den Raum und den Elf gut sehen konnte. Für Gefangene, die an den Sessel gefesselt waren, schien die runde Kammer aus massivem, ganz normalen Stein zu bestehen, in der es keine andere Öffnung als die schwere, eisenverstärkte Tür gab. Es gab jedoch ein Fenster in der Kammer, verborgen durch optische und akustische Illusionen, das den Svirfneblin gestattete, den Gefangenen ständig zu beobachten.

Belwar musterte Drizt mehrere Augenblicke. »Er ist ein Dunkelelf«, brachte der Höhlenvater mit seiner hallenden Stimme ägerlich hervor, die ein wenig beunruhigt klang. Belwar konnte noch immer nicht verstehen, warum man ihn herbeigerufen hatte. »Er sieht wie jeder andere Dunkelelf aus.«

»Der Gefangene behauptet, er sei Euch im Unterreich begegnet«, sagte ein uralter Svirfneblin zu Belwar. Seine Stimme war kaum ein Flüstern, und er senkte seinen Blick zu Boden, als er den Gedanken vollendete. »An dem Tag des großen Verlustes.«

Belwar zuckte bei der Erwähnung dieses Tages zusammen. Wie viele Male musste er das wieder durchleben?

»Das mag sein«, sagte Belwar unverbindlich. »Ich kann Dunkelelfen nicht sonderlich voneinander unterscheiden, und ich will das auch gar nicht versuchen!«

»Es ist wahr«, sagte der andere. »Sie sehen alle gleich aus.«

Während der Tiefengnom sprach, drehte Drizt sein Gesicht zur Seite und sah sie direkt an, obwohl er durch die Illusion des Steins weder etwas sehen noch hören konnte.

»Vielleicht könnt Ihr Euch an seinen Namen erinnern, Höhlenvater«, meinte ein anderer Svirfneblin. Der Sprecher schwieg, als er Belwars plötzliches Interesse an dem Dunkelelfen sah.

Die runde Kammer war lichtlos, und unter solchen Bedingungen glänzten die Augen einer Kreatur, die im Infrarotspektrum sah, klar. Normalerweise wirkten diese Augen wie rote Lichtpunkte, aber das war bei Drizzt Do'Urden nicht der Fall. Selbst im Infrarotspektrum leuchteten diese Elfenaugen lavendelblau.

Belwar erinnerte sich an diese Augen.

»Maggä cammara«, keuchte Belwar. »Drizzt«, murmelte er und antwortete damit dem anderen Tiefengnom.

»Du kennst ihn!« schrien mehrere Svirfneblin auf.

Belwar hob die handlosen Stümpfe seiner Arme, von denen der eine mit dem Kopf einer Pickhacke, der andere mit dem Kopf eines Hammers versehen war. »Dieser Dunkelelf. Dieser Drizzt«, stammelte er und versuchte zu erklären. »Er ist für meinen Zustand verantwortlich!«

Einige der anderen murmelten Gebete für den zum Tode verurteilten Dunkelelf, da sie glaubten, der Höhlenvater sei durch die bloße Erinnerung wütend geworden. »Dann steht König Schnickticks Entscheidung fest«, sagte einer von ihnen. »Der Dunkelelf muss sofort hingerichtet werden.«

»Aber er, dieser Drizzt, hat mir das Leben gerettet«, warf Belwar laut ein. Die anderen wandten sich ungläubig zu ihm.

»Es war nicht Drizzts Entscheidung, dass mir die Hände abgeschlagen wurden«, fuhr der Höhlenvater fort. »Er machte den Vorschlag, mir zu erlauben, nach Blingdenstone zurückzukehren. >Als Warnung<, sagte Drizzt, aber selbst damals verstand ich, dass diese Worte nur ausgestossen wurden, um seine grausame Sippe zu besänftigen. Ich kenne die Wahrheit hinter diesen Worten, und diese Wahrheit war Gnade!«

Eine Stunde später ging ein einzelner Svirfneblin-Berater zu dem Gefangenen. Es war derjenige, der zuvor mit Drizzt gesprochen hatte. »Der König hat entschieden, dass Ihr

hingerichtet werdet«, sagte der Tiefengnom frei heraus, als er sich dem steinernen Sessel näherte.

»Ich verstehe«, erwiderte Drizzt, so ruhig er konnte. »Ich werde mich Eurem Urteil nicht widersetzen.« Drizzt betrachtete einen Augenblick seine Fesseln. »Ich könnte es auch gar nicht.«

Der Svirfneblin blieb stehen und dachte, von Drizzts Aufrichtigkeit völlig überzeugt, über den unberechenbaren Gefangenen nach. Bevor er damit fortfahren konnte, die Ereignisse des Tages darzulegen, vollendete Drizzt seinen Gedanken.

»Ich bitte nur um einen Gefallen«, sagte Drizzt. Der Svirfneblin, neugierig auf das, was der ungewöhnliche Dunkelelf zu sagen hatte, ließ ihn ausreden.

»Der Panther«, fuhr Drizzt fort. »Ihr werdet in Guenhwyvar einen wertvollen Gefährten und einen in der Tat guten Freund finden. Wenn ich nicht mehr bin, müsst Ihr dafür sorgen, dass der Panther einem würdigen Herren gegeben wird - vielleicht Belwar Dissengulp. Versprecht das, guter Gnom. Ich bitte Euch darum.«

Der Svirfneblin schüttelte seinen haarlosen Kopf, nicht um Drizzts Bitte abzulehnen, sondern um seinem Erstaunen Ausdruck zu verleihen. »Der König konnte, wenngleich mit großem Bedauern, das Risiko, Euch am Leben zu lassen, einfach nicht eingehen«, sagte er ernst. Der Tiefengnom verzog seinen Mund zu einem breiten Lächeln, als er rasch hinzufügte. »Aber die Situation hat sich geändert.«

Drizzt neigte seinen Kopf. Er wagte kaum zu hoffen.

»Der Höhlenvater erinnert sich an Euch, Dunkelelf«, erklärte der Svirfneblin. »Der Höchstgeehrte Höhlenvater Belwar Dissengulp hat für Euch gesprochen und wird die Verantwortung für Euch übernehmen!«

»Dann... werde ich nicht sterben?«

»Nein, es sei denn, Ihr selbst bringt Euch den Tod.«

Drizt vermochte die Worte kaum herauszubringen. »Und wird man mir erlauben, bei Eurem Volk zu leben? In Blingdenstone?«

»Darüber muss noch entschieden werden«, entgegnete der Svirfneblin. »Belwar Dissengulp hat für Euch gesprochen, und das ist etwas sehr Ehrenvolles. Ihr werdet bei ihm leben. Ob die Situation so bleiben oder ausgeweitet wird...« Er beendete den Satz nicht, sondern zuckte nur mit den Schultern.

Nach seiner Freilassung war der Gang durch die Höhlen von Blingdenstone wirklich eine Übung in Hoffnung für den heimgesuchten Dunkelelf. Drizt sah, dass alles in der Stadt der Tiefengnome in völligem Kontrast zu Menzoberranzan stand. Die Dunkelelfen hatten die große Höhle ihrer Stadt kunstvoll ausgearbeitet, und sie war zweifelsfrei wunderschön. Auch die Stadt der Tiefengnome war schön, doch die natürlichen Merkmale des Gesteins hatte man belassen. Wogegen sich die Dunkelelfen ihre Höhle ganz zu eigen gemacht hatten, indem sie sie nach ihrem Geschmack umgestaltet und verändert hatten, hatten sich die Svirfneblin der ursprünglichen Form der Höhlen angepasst.

Menzoberranzan war von einer Grösse, mit einer Decke, die sich dem Blickfeld entzog, an die Blingdenstone nicht annähernd herankam. Die Dunkelelfenstadt war eine Reihe individueller Familienburgen, jede eine geschlossene Festung und ein Haus in sich. Die Stadt der Tiefengnome hingegen vermittelte ein heimeliges Gefühl, als ob der ganze Komplex mit seinen gewaltigen Türen aus Stein und Metall ein einziges Gebilde sei, ein gemeinschaftlicher Schutz vor den allgegenwärtigen Gefahren des Unterreiches.

Auch die Winkel der Svirfneblinstadt waren anders. Wie die Gesichtszüge der kleinwüchsigen Rasse waren Blingdenstones Stützpfeiler und Ebenen gerundet, glatt und anmutig

geschwungen. Menzoberranzan hingegen war eine rechtwinklige Stadt, so scharf wie die Spitze eines Stalaktiten. Drizzt betrachtete die beiden Städte als charakteristisch für die Rassen, die darin wohnten, scharf und weich wie das Äussere ihrer jeweiligen Bewohner.

In einer abgeschiedenen Ecke einer der äusseren Höhlen befand sich Belwars Wohnsitz, ein winziges Steingebilde, errichtet um die Öffnung einer noch kleineren Höhle. Anders als die meist völlig offenen Wohnungen der Svirfneblin, hatte Belwars Haus eine Eingangstür.

Einer der fünf Wachen, die Drizzt eskortierten, pochte mit dem Stiel seiner Streitaxt an die Tür. »Seid gegrüsst, Hochgeehrter Höhlenvater«, rief er. »Auf Befehl von König Schnicktick haben wir Euch den Dunkelelf gebracht.«

Drizzt bemerkte den respektvollen Klang der Stimme der Wache. Er hatte an jenem Tage vor etwa einer Dekade um Belwar Angst gehabt und sich gefragt, ob es nicht grausamer gewesen war, als Dinin dem Tiefengnom die Hände abschnitt, als die unglückselige Kreatur einfach zu töten. Krüppeln erging es im wilden Unterreich nicht gut.

Die steinerne Tür schwang auf, und Belwar begrüßte seine Gäste. Augenblicklich fanden sich sein und Drizzts Blick genauso wie zehn Jahre zuvor, als sie sich getrennt hatten.

Drizzt sah eine Dürsterkeit in den Augen des Höhlenvaters, doch der mannhafte Stolz war geblieben, wenngleich ein wenig schwächer. Drizzt wollte nicht auf die Verunstaltung des Svirfneblin schauen. Zu viele unerfreuliche Erinnerungen waren mit dieser vor so langer Zeit geschehenen Tat verknüpft. Doch unausweichlich senkte sich der Blick des Dunkelelfen zu Belwars fassgleichem Rumpf und zu den Enden seiner Arme, die an seiner Seite hingen.

Drizzts Augen weiteten sich vor Erstaunen, als er auf Belwars >Hände< schaute. An der rechten Seite, wunderbar auf

den Armstumpf aufgesetzt, war der Kopf eines aus Mithril gefertigten Hammers, verziert mit kunstvollen, legendären Runen und Schnitzereien, die einen Erdgeist und einige andere Kreaturen zeigte, die Drizzt nicht kannte.

Belwars linker Stumpf war nicht weniger spektakulär verziert. Dort trug der Tiefengnom eine zweischneidige Pickhacke, ebenfalls aus Mithril und gleichermassen mit Runen und Schnitzereien verziert, wobei am auffälligsten ein Drache war, der über die flache Oberfläche des breiteren Endes des Werkzeuges flog. Drizzt konnte den Zauber in Belwars Händen spüren, und er erkannte, dass viele andere Svirfneblin, sowohl Künstler als auch Zauberkundige, ihren Teil zu der Perfektionierung dieser Dinge beigetragen hatten.

»Nützlich«, bemerkte Belwar, nachdem er Drizzt einige Minuten gestattet hatte, seine Mithril-Hände zu betrachten.

»Wundervoll«, flüsterte Drizzt darauf und dachte dabei an mehr als an Hammer und Pickhacke. Die Hände an sich waren in der Tat wundervoll, doch für Drizzt bedeutete ihre kunstvolle Gestaltung weit mehr. Wenn sich ein Dunkelelf, zumal ein männlicher Dunkelelf, in so verstümmeltem Zustand nach Menzoberranzan zurückgeschleppt hätte, hätte man ihn zurückgewiesen und aus seiner Familie ausgestossen. Hilflos wäre er umhergezogen, bis irgendein Sklave oder ein anderer Dunkelelf seinem Elend schließlich ein Ende gemacht hätte. In der Dunkelelfen-Kultur war kein Platz für offensichtliche Schwäche. Hier hingegen hatten die Svirfneblin Belwar akzeptiert und hatten sich um ihn gekümmert, so gut sie es vermochten.

Höflich richtete Drizzt seinen Blick wieder auf die Augen des Höhlenvaters. »Ihr habt Euch an mich erinnert«, sagte er. »Ich fürchtete...«

»Wir werden später reden, Drizzt Do'Urden«, unterbrach ihn Belwar. In der Sprache der Svirfneblin, die Drizzt nicht

verstand, sagte der Höhlenvater zu den Wachen: »Wenn euer Auftrag ausgeführt ist, könnt ihr gehen.«

»Wir unterstehen Eurem Befehl, Ehrenwerter Höhlenvater«, erwiderte einer der Wachen. Drizzt bemerkte, dass Belwar bei der Nennung dieses Titels leicht erzitterte. »Der König hat uns als Eskorte und Wache entsandt, um an Eurer Seite zu bleiben, bis die Wahrheit über diesen Dunkelelf enthüllt ist.«

»Dann geht«, erwiderte Belwar, wobei seine dröhnende Stimme sich zornig hob. Und während er schloss, sah er Drizzt direkt an: »Ich kenne die Wahrheit dieses Dunkelelfs bereits. Ich bin nicht in Gefahr.«

»Verzeiht, Ehrenwerter...«

»Ihr seid entlassen«, sagte Belwar abrupt, als er sah, dass der Wächter widersprechen wollte. »Geht. Ich habe für diesen hier gesprochen. Er ist in meiner Obhut, und ich fürchte ihn nicht.«

Die Svirfneblin-Wachen verbeugten sich tief und zogen langsam davon. Belwar trat mit Drizzt durch die Tür und drehte ihn dann um, um verstohlen auf zwei Posten zu zeigen, die vorsichtig Position neben benachbarten Häusern bezogen hatten. »Sie sorgen sich zu sehr um meine Gesundheit«, bemerkte er in der Sprache der Dunkelelfs.

»Ihr solltet dankbar für so viel Fürsorge sein«, erwiderte Drizzt.

»Ich bin nicht undankbar!« schoss Belwar zurück, und sein Gesicht errötete vor Ärger.

Drizzt las die Wahrheit hinter diesen Worten. Belwar war nicht undankbar, das traf zu, aber der Höhlenvater glaubte, dass er so viel Aufmerksamkeit nicht verdiente. Drizzt behielt seine Vermutungen für sich, da er den stolzen Svirfneblin nicht noch mehr in Verlegenheit bringen wollte.

Das Innere von Belwars Haus war spärlich mit einem Steintisch und einem einzigen Hocker, mehreren Regalen mit Töpfen und Krügen und einer Feuerstelle mit einem eisernen Kochkessel eingerichtet. Hinter dem grob behauenen Eingang zu dem rückwärtigen Raum befand sich die Schlafstatt des Tiefengnomms. Der Raum war, abgesehen von einer von Wand zu Wand gespannten Hängematte, leer. Eine weitere, eigens für Drizzt beschaffte Hängematte lag auf dem Boden, und eine lederne, mithrilberingte Winde hing an der Rückwand, darunter ein Haufen von Säcken und Beuteln.

»Wir werden sie im Eingangsraum aufhängen«, sagte Belwar, wobei er mit seiner Hammerhand auf die zweite Hängematte deutete. Drizzt wollte sich dorthin begeben, doch Belwar hielt ihn mit seiner Spitzhackenhand fest und wirbelte ihn herum.

»Später«, erklärte der Svirfneblin. »Zuerst müsst Ihr mir sagen, warum Ihr gekommen seid.« Er musterte Drizchts zerlumpte Kleidung und sein zerschundenes und schmutziges Gesicht. Es war deutlich erkennbar, dass der Dunkelelf lange Zeit in der Wildnis gewesen war. »Und sagt mir auch, woher Ihr gekommen seid.«

Drizzt ließ sich auf den Steinboden sinken und lehnte seinen Rücken an die Wand. »Ich kam, weil ich sonst nirgendwohin gehen konnte«, antwortete er ehrlich.

»Wie lange seid Ihr aus Eurer Stadt fort gewesen, Drizzt Do'Urden?« fragte Belwar leise. Selbst wenn der Tiefengnom ruhiger sprach, hallte seine kräftige Stimme mit der Klarheit einer feingestimmten Glocke. Drizzt staunte über sein Mitgefühl.

Drizzt zuckte mit den Schultern und ließ seinen Kopf nach hinten sinken, so dass sein Blick zur Decke gerichtet war. Seine Gedanken waren bereits auf seine Vergangenheit gerichtet. »Jahre... ich habe das Zeitgefühl verloren.« Er

schaute wieder den Svirfneblin an. »Zeit hat wenig Bedeutung in den offenen Tunneln des Unterreichs.«

Wegen Drizzts zerlumptem Äusseren konnte Belwar die Wahrheit seiner Worte nicht bezweifeln, aber dennoch war der Tiefengnom überrascht. Er trat zu dem Tisch in der Mitte des Raumes und setzte sich auf den Hocker. Belwar hatte Drizzt im Kampf erlebt, hatte einst gesehen, wie der Dunklelf einen Erdgeist bezwang, was keine leichte Tat gewesen war! Doch wenn Drizzt wirklich die Wahrheit sagte, wenn er allein in der Wildnis des Unterreichs jahrelang überlebt hatte, dann war der Respekt des Höhlenvaters vor ihm noch beachtlicher.

»Von Euren Abenteuern müsst Ihr mir erzählen, Drizzt Do'Urden«, forderte Belwar ihn auf, »damit ich besser verstehen kann, warum Ihr in die Stadt einer Rasse gekommen seid, die zu Euren Feinden gehört.«

Drizzt schwieg lange Zeit, während er überlegte, wo und wie er beginnen sollte. Er vertraute Belwar - welche andere Wahl blieb ihm? -, aber er war sich nicht sicher, ob der Svirfneblin auch nur annähernd das Dilemma verstehen konnte, das ihn dazu gezwungen hatte, die Sicherheit Menzoberranzans zu verlassen. Konnte Bei war, der in einer Gemeinschaft so offensichtlicher Freundschaft lebte, die Tragödie verstehen, die Menzoberranzan für ihn bedeutet hatte? Drizzt bezweifelte das.

Ruhig erzählte Drizzt Belwar seine Geschichte: Von dem drohenden Krieg zwischen dem Hause Do'Urden und dem Hause Hun'ett, seiner Begegnung mit Masoj und Alton, als er Guenhwyvar gewann, von der Opferung Zaknafeins, Drizzts Mentor, Vater und Freund, und von seiner darauffolgenden Entscheidung, seine Familie und die teuflische Göttin Lloth zu verlassen. Belwar verstand, dass Drizzt die dunkle Göttin meinte, die die Tiefengnome Lolth nannten, sagte aber zu diesem regionalen Unterschied nichts. Sollte Belwar Misstrauen gehegt haben, weil er Drizzts wahre Absicht an jenem Tag vor vielen Jahren nicht wirklich gekannt hatte, so

gelangte er jetzt zu der Überzeugung, dass seine Meinung über diesen Dunkelelf richtig gewesen war. Belwar erschauerte und zitterte, als Drizzt von seinem Leben im Unterreich, von seiner Begegnung mit dem Basilisken und dem Kampf mit seinem Bruder und seiner Schwester berichtete.

Bevor Drizzt auch nur den Grund dafür nannte, warum er die Svirfneblin aufgesucht hatte - die Qual seiner Einsamkeit und die Furcht, seine wahre Identität durch die Wildheit zu verlieren, die für das Überleben in der Wildnis unabdingbar war-, hatte Belwar alles erraten. Als Drizzt zu den letzten Tagen seines Lebens ausserhalb von Blingdenstone kam, wählte er seine Worte sorgfältig. Drizzt hatte sich noch nicht mit seinen Gefühlen und Ängsten darüber abgefunden, wer er wirklich war, und er war noch nicht bereit, seine Gedanken preiszugeben, wie sehr er auch diesem neuen Gefährten vertraute.

Der Höhlenvater sass schweigend da und schaute Drizzt nur an, nachdem der Dunkelelf seine Geschichte beendet hatte. Belwar verstand den Schmerz, den Drizzt beim Erzählen empfand. Er drängte weder auf mehr Informationen, noch fragte er nach Einzelheiten.

»Magga cammara«, flüsterte der Tiefengnom ernst.

Drizzt neigte seinen Kopf.

»Bei den Steinen«, erklärte Belwar. »Magga cammara«

»Bei den Steinen, in der Tat«, stimmte Drizzt zu. Ein langes, unangenehmes Schweigen folgte.

»Eine schöne Geschichte ist das«, sagte Belwar schließlich. Er klopfte Drizzt einmal auf die Schulter und trat dann in den Höhlenraum, um die andere Hängematte zu holen. Bevor Drizzt auch nur aufstehen konnte, hatte Belwar die Hängematte an den Wandhaken gespannt.

»Schlaft in Frieden, Drizzt Do'Urden«, sagte Belwar, als er sich umdrehte, um sich zur Ruhe zu legen. »Ihr habt hier keine Feinde. Keine Monster lauern hinter dem Stein meiner Tür.«

Und dann war Belwar in dem anderen Raum verschwunden, und Drizzt blieb allein mit dem unentzifferbaren Wirbel seiner Gedanken und Gefühle. Das Unbehagen blieb, doch seine Hoffnung erneuerte sich.

Fremde

Drizzt blickte aus Belwars geöffneter Tür auf das tägliche Getriebe der Svirfneblin-Stadt, so wie er es seit wenigen Wochen jeden Tag getan hatte. Drizzt fühlte sich, als befände sich sein Leben in einer Art Limbo, als stauete sich alles. Seit er in Belwars Haus gekommen war, hatte er von Guenhwyvar weder etwas gesehen noch gehört, und ebenso wenig hatte er Erwartungen, seinen Piwafwi oder seine Waffen und Rüstung bald zurückzubekommen. Drizzt nahm das alles stoisch hin und dachte, dass er und Guenhwyvar es besser als in vielen Jahren hatten, und er vertraute darauf, dass die Svirfneblin weder die Statuette noch etwas von seiner anderen Habe beschädigen würden. Der Dunkelf sass da und ließ die Ereignisse ihren vorgegebenen Lauf nehmen.

Belwar war an diesem Tage ausgegangen. Es war einer dieser seltenen Anlässe, bei denen der einsiedlerische Höhlenvater sein Haus verließ. Trotz der Tatsache, dass der Tiefengnom und Drizzt selten miteinander sprachen - Belwar war nicht der Typ, der nur sprach, um seine eigene Stimme zu hören -, stellte Drizzt fest, dass er den Höhlenvater vermisste. Ihre Freundschaft war gewachsen, obwohl ihre Gespräche nicht tiefer geworden waren.

Eine Gruppe junger Svirfneblin ging vorbei und rief ihm ein paar schnelle Worte zu. Dies war schon viele Male zuvor geschehen, besonders in den ersten Tagen, nachdem Drizzt die Stadt betreten hatte. Bei diesen Gelegenheiten hatte Drizzt überlegt, ob er gegrüsst oder gekränkt worden war. Dieses Mal jedoch verstand Drizzt die freundliche Bedeutung der Worte, da Belwar sich die Zeit genommen hatte, ihm die Grundlagen der Svirfneblin-Sprache beizubringen.

Stunden später kehrte der Höhlenvater zurück und fand Drizzt auf dem Steinhocker sitzend vor.

»Sagt mir, Dunkelelf«, begann der Tiefengnom mit seiner herzlichen, melodischen Stimme, »was seht Ihr, wenn Ihr uns betrachtet? Sind wir Eurer Art so fremd?«

»Ich sehe Hoffnung«, erwiderte Drizzt. »Und ich sehe Verzweiflung.«

Belwar verstand. Er wusste, dass die Gesellschaft der Svirfneblin besser zu den Prinzipien des Dunkelelfen passte, doch die Betrachtung des geschäftigen Getriebes von Blingdenstone von weitem konnte nur schmerzvolle Erinnerungen in seinem neuen Freund wecken.

»König Schnicktick hat mich heute empfangen«, sagte der Höhlenvater. »Ich sage Euch ganz aufrichtig, dass er sehr interessiert an Euch ist.«

»Neugier wäre das bessere Wort«, erwiderte Drizzt, lächelte dabei aber, und Belwar überlegte, wieviel Schmerz hinter diesem Lächeln verborgen sein mochte.

Der Höhlenvater verneigte sich kurz und entschuldigend als Erwiderung auf Drizzts Offenheit. »Also neugierig, wie Ihr wollt. Ihr müsst wissen, dass Ihr nicht so seid, wie wir Dunkelelfen gemeinhin sehen. Ich hoffe, dass Ihr das nicht übelnehmt.«

»Nein«, erwiderte Drizzt ehrlich. »Ihr und Euer Volk habt mir mehr gegeben, als ich zu hoffen wagte. Wäre ich an jenem ersten Tag in der Stadt getötet worden, hätte ich das Schicksal hingenommen, ohne den Svirfneblin einen Vorwurf zu machen.«

Belwar folgte Drizzts Blick, der aus der Höhle auf die versammelten Jugendlichen fiel. »Ihr solltet zu ihnen gehen«, forderte Belwar ihn auf.

Drizzt schaute ihn überrascht an. In all der Zeit, die er in Belwars Haus verbracht hatte, hatte der Svirfneblin so etwas nie vorgeschlagen. Drizzt hatte angenommen, dass er der Gast des Höhlenvaters bleiben musste und Belwar persönlich für die Überwachung jedes seiner Schritte verantwortlich gemacht werden würde.

Belwar nickte zur Tür und wiederholte stumm seinen Vorschlag. Drizzt schaut wieder hinaus. Jenseits der Höhle hatte die Gruppe von etwa einem Dutzend junger Svirfneblin damit begonnen, aus recht großen Steinen das Bildnis eines Basilisken aufzutürmen, ein lebensgroßes Ebenbild, erbaut aus Steinen und alten Rüstungen. Svirfneblin waren in den magischen Künsten der Illusion sehr bewandert, und einer dieser Illusionisten hatte mit einem kleinen Zauber die rohen Stellen geglättet, damit das Bildnis noch lebensechter wirkte.

»Dunkelelf, irgendwann müsst Ihr hinausgehen«, merkte Belwar an. »Wie lange werden Euch die nackten Wände meines Heimes genügen?«

»Sie genügen Euch auch«, erwiderte Drizzt ein wenig schärfer, als er beabsichtigt hatte.

Belwar nickte, drehte sich langsam um und betrachtete den Raum. »Das tun sie«, sagte er ruhig, und Drizzt konnte seinen großen Schmerz deutlich sehen. Als Belwar sich Drizzt wieder zuwandte, zeigte sein rundliches Gesicht deutliche Resignation. »Magga cammara, Dunkelelf. Möge dies Euch eine Lehre sein.«

»Warum?« fragte Drizzt ihn. »Warum bleibt Belwar Dissengulp, der Ehrenwerte Höhlenvater...«, wieder zuckte Belwar bei der Nennung dieses Titels zusammen, »warum bleibt er in den Schatten seiner eigenen Tür?«

Belwar reckte sein Kinn, und seine dunklen Augen verengten sich. »Geht hinaus«, sagte er, und seine dröhnende

Stimme knurrte. »Ihr seid jung, Dunkelelf, und die ganze Welt liegt vor Euch. Ich bin alt. Meine Tage sind längst vergangen.«

»So alt nicht«, widersprach Drizzt, dieses Mal entschlossen, den Höhlenvater dazu zu bringen, preiszugeben, was ihn so sehr bedrückte. Doch Belwar drehte sich einfach um und begab sich stumm in seine Höhle und zog die Decke herunter, die er als Tür aufgehängt hatte.

Drizzt schüttelte den Kopf und schlug verärgert seine Faust in die andere Hand. Belwar hatte so viel für ihn getan, zuerst indem er ihn vor dem Urteil des Königs der Svirfneblin gerettet, dann, indem er ihn die Sprache der Svirfneblin und die Lebensweise der Tiefengnome gelehrt hatte. Drizzt hatte ihm nichts dafür geben können. Jetzt wäre Drizzt am liebsten in den hinteren Raum geeilt, zu dem Höhlenvater gegangen und hätte ihn dazu gebracht, über seine düsteren Gedanken zu sprechen.

Doch so dreist wollte Drizzt bei seinem neuen Freund nicht sein. Zu gegebener Zeit würde er den Schlüssel zum Schmerz des Höhlenvaters finden, schwor er sich. Jetzt aber musste er sein eigenes Dilemma überwinden. Belwar hatte ihm die Erlaubnis erteilt, in die Stadt zu gehen!

Drizzt betrachtete wieder die Gruppe vor der Höhle. Drei Gnome standen wie zu Stein erstarrt vor dem Bildnis. Neugierig begab Drizzt sich zur Tür und war dann, bevor er begriff, was er tat, draussen und näherte sich den jungen Tiefengnomen.

Das Spiel endete, als der Elf sich näherte, denn die Svirfneblin waren interessierter an der Begegnung mit dem Dunkelelf, über den so viele Gerüchte kursierten. Sie eilten zu Drizzt, umringten ihn und flüsterten neugierig.

Drizzt spürte, dass sich seine Muskeln unwillkürlich spannten, als sich die Svirfneblin um ihn scharten. Die Urinstinke des Jägers spürten eine Verwundbarkeit, die nicht toleriert werden konnte. Drizzt rang angestrengt darum, sein

anderes Ich unter Kontrolle zu bekommen, indem er sich stumm, aber entschlossen daran erinnerte, dass die Svirfneblin nicht seine Feinde waren.

»Seid gegrüsst, Elfenfreund von Belwar Dissengulp«, setzte einer der Jungen an. »Ich bin Seidig, Lehrling und Schüler, und werde heute in drei Jahren ein Expeditionsbergmann sein.«

Drizzt brauchte einen langen Augenblick, um zu verstehen, was der Tiefengnom so schnell gesagt hatte. Er begriff allerdings die Bedeutung von Seldigs künftiger Tätigkeit, da Belwar ihm erzählt hatte, dass Expeditionsbergleute den höchsten Rang unter den Tiefengnomen in der ganzen Stadt einnahmen, da diese Svirfneblin ins Unterreich zogen, um nach kostbaren Mineralien und Edelsteinen zu suchen.

»Seid gegrüsst, Seidig«, antwortete Drizzt schließlich. »Ich bin Drizzt Do'Urden.« Da Drizzt nicht wusste, was er als nächstes tun sollte, verschränkte er die Arme vor der Brust. Bei den Dunkelelfen war dies eine Geste des Friedens, wenn gleich Drizzt sich nicht sicher war, ob diese Geste überall im Unterreich verstanden und akzeptiert wurde.

Die Svirfneblin sahen sich an, erwiderten die Geste und lächelten, als sie Drizzts erleichtertes Seufzen hörten.

»Ihr wart im Unterreich, erzählt man sich«, fuhr Seidig fort, wobei er Drizzt bedeutete, ihm dorthin zu folgen, wo sie gespielt hatten.

»Viele Jahre«, erwiderte Drizzt und blieb neben dem jungen Svirfneblin. Das Jäger-Ego in dem Dunkelelf wurde in der Nähe des Tiefengnoms stärker, aber Drizzt hatte seinen Verfolgungswahn unter Kontrolle. Als die Gruppe den Basilisken erreichte, setzte sich Seidig auf den Stein und bat Drizzt, ihnen von seinen Abenteuern zu erzählen.

Drizzt zögerte, da er bezweifelte, dass seine Kenntnisse der Svirfneblin-Sprache dafür ausreichten, doch Seidig und die anderen ließen nicht locker. Schließlich nickte Drizzt und

erhob sich. Einen Augenblick dachte er nach und versuchte, sich einer Geschichte zu erinnern, die die Jungen interessieren könnte. Unbewusst glitt sein Blick durch die Höhle, suchte nach einem Anhaltspunkt. Er entdeckte das Bildnis des Basilisken und blieb daran haften.

»Basilisk«, erklärte Seidig.

»Ich weiss«, erwiderte Drizzt. »Einer solchen Kreatur bin ich begegnet.« Beiläufig wandte er sich wieder der Gruppe zu und war über deren Verhalten verblüfft. Seidig und seine Begleiter hatten sich auf ihn zubewegt, und ihre Münder standen in einer Mischung von Spannung, Entsetzen und Entzücken weit offen.

»Dunkeelf! Ihr habe einen Basilisken gesehen?« fragte einer von ihnen ungläubig. »Einen richtigen lebenden Basilisken?«

Drizzt lächelte, als er ihr Erstaunen schließlich verstand. Anders als die Dunkeelfen beschützten die Svirfneblin die jüngeren Angehörigen ihrer Gemeinschaft. Obwohl diese Tiefengnome wahrscheinlich ebenso alt wie Drizzt waren, hatten sie Blingdenstone, wenn überhaupt, selten verlassen. Dunkeelfen ihres Alters wären schon jahrelang in den Tunneln ausserhalb von Menzoberranzan Patrouille gegangen. Für die Dunkeelfen wäre es nicht so unglaublich gewesen, dass Drizzt den Basilisken erkannte, obwohl diese schrecklichen Monster selbst im Unterreich selten waren.

»Du sagtest, es gäbe keine Basilisken!« schrie einer der Svirfneblin einem anderen zu und versetzte ihm einen Stoss gegen die Schulter.

»Das habe ich nicht!« protestierte der andere und erwiderte den Schubser.

»Mein Onkel hat einmal einen gesehen«, erklärte ein weiterer.

»Dein Onkel hat nur Kratzer im Gestein gesehen!« lachte Seidig. »Das waren die Spuren eines Basilisken, wie er behauptete.«

Drizzts Lächeln wurde breiter. Basilisken waren magische Kreaturen, viel verbreiteter auf anderen Existenzebenen. Solche Monster gehörten nicht zum normalen Svirfneblin-Leben, wogegen Elfen, besonders die Hohepriesterinnen, häufig Tore zu anderen Ebenen auftraten. Es gab nur wenige Tiefengnome, die je einen Basilisken gesehen hatten. Drizzt kicherte laut. Und zweifellos gab es noch weniger Tiefengnome, die zurückgekehrt waren, um zu erzählen, dass sie einen gesehen hatten!

»Wenn dein Onkel der Spur gefolgt wäre und das Monster gefunden hätte«, fuhr Seidig fort, »würde er heute als Steinhäufen in einem Tunnel sitzen! Ich sage dir, dass Felsen solche Geschichten nicht erzählen können!«

Der gescholtene Tiefengnom sah sich um Unterstützung heischend um. »Drizzt Do'Urden hat einen gesehen!« protestierte er. »Und der ist auch kein Steinhäufen!« Alle Augen wandten sich wieder Drizzt zu.

»Habt Ihr wirklich einen gesehen, Dunkelfelf?« fragte Seidig. »Ich bitte Euch, sagt uns die Wahrheit.«

»Einen«, antwortete Drizzt.

»Und Ihr seit ihm entkommen, bevor er Euren Blick erwidern konnte?« fragte Seidig. Es war eine Frage, die die Svirfneblin rein rhetorisch stellten.

»Entkommen?« wiederholte Drizzt das Gnomenwort. Er war sich dessen Bedeutung nicht sicher.

»Entkom... äh... davongelaufen«, erklärte Seidig. Er schaute einen der anderen Svirfneblin an, der prompt so tat, als verzerre er sein Gesicht vor Entsetzen, taumelte und hektisch ein paar Schritte zurückwich. Die anderen Tiefengnome applaudierten, und Drizzt fiel in ihr Gelächter ein.

»Ihr ranntet vor dem Basilisken davon, bevor er Euren Blick erwidern konnte«, erklärte Seidig.

Drizzt zuckte ein wenig verlegen mit den Schultern, und Seidig vermutete, dass er etwas verschwieg.

»Ihr seid nicht weggelaufen?«

»Ich konnte nicht... fliehen«, erklärte Drizzt. »Der Basilisk war in mein Heim eingedrungen und hatte viele meiner Rothe getötet. Heimstätten«, er schwieg, da er nach dem richtigen Wort auf Svirfneblin suchte. »Zufluchtsorte«, erklärte er schließlich, »sind in der Wildnis des Unterreichs selten. Wenn man sie einmal gefunden und gesichert hat, müssen sie um jeden Preis verteidigt werden.«

»Ihr habt gegen ihn gekämpft?« wurde ein Schrei aus der Gruppe der Svirfneblin laut.

»Mit Steinen von weitem?« fragte Seidig. »Das ist die übliche Methode.«

Drizzt blickte zu dem Haufen von Steinen, die die Tiefengnome auf das Bildnis geschleudert hatten, dachte dann daran, wie schlank sein Körper gebaut war. »Meine Arme könnten solche Steine nicht einmal heben.« Er lachte.

»Wie denn?« fragte Seidig. »Ihr müsst es uns erzählen.«

Jetzt hatte Drizzt seine Geschichte. Er schwieg für ein paar Augenblicke und sammelte seine Gedanken. Ihm war klar, dass er mit seinen spärlichen Kenntnissen der neuen Sprache seine komplizierte Geschichte nicht sonderlich ausschmücken konnte. Deshalb beschloss er, seine Worte zu untermalen. Er fand zwei Stangen, die die Svirfneblin mit sich geführt hatten, erklärte, dies seien Krummsäbel, und untersuchte dann das steinerne Monster, ob es sein Gewicht tragen würde.

Die jungen Tiefengnome huschten ängstlich herum, als Drizzt die Situation schilderte, seinen Dunkelzauber erklärte - er sprach tatsächlich einen über den Kopf des Basilisken -und

die Position von Guenhwyvar erläuterte, seinem katzenartigen Gefährten. Die Svirfneblin schauten gespannt zu und beugten sich vor und keuchten bei jedem seiner Worte. In ihrer Phantasie schienen die Steine zum Leben und zu einem gefährlichen Monster zu werden, und Drizzt, der ein Fremder in ihrer Welt war, lauerte hinter ihm in den Schatten.

Das Drama nahm seinen Lauf, und für Drizzt kam der Augenblick, in dem er vorspielen musste, wie er im Kampf vorgegangen war. Er hörte die Svirfneblin keuchen, als er behende auf den Rücken des Basilisken sprang und vorsichtig zum Kopf des Monsters ging. Drizzt ließ sich von ihrer Erregung anstecken, und das verstärkte seine Erinnerungen nur.

Alles wurde so real.

Die Tiefengnome rückten näher heran, erwarteten eine beeindruckende Zurschaustellung der Fechkunst dieses ungewöhnlichen Elfen, der aus der Wildnis des Unterreiches zu ihnen gekommen war.

Dann geschah etwas Schreckliches.

Im einen Augenblick noch war Drizzt der Schausteller, der seine neuen Freunde mit einer Geschichte über Mut und Waffen unterhielt. Im nächsten Augenblick aber, als der Dungelelf eine seiner Schlagwaffen hob, um einen Streich gegen das nachgebildete Monster zu führen, war er nicht mehr Drizzt. Der Jäger stand auf dem Basilisken, genauso wie an jenem Tag in den Tunneln ausserhalb der bemoosten Höhle.

Stangen schlugen auf die Augen des Monsters; Stangen bohrten sich wild in den steinernen Kopf.

Die Svirfneblin wichen zurück, einige voller Furcht, andere nur aus Vorsicht. Der Jäger schlug weiter zu, und der Stein splitterte und zerbarst. Die Platte, die den Kopf der Kreatur gebildet hatte, brach und fiel herab, und der Dungelelf stürzte hinterher. Der Jäger kam in einer präzisen Rolle zu Boden,

sprang auf die Füße und griff sofort wieder an, schlug wütend mit seinen Stangen um sich. Die hölzernen Waffen zerbrachen, und Drizzts Hände bluteten, doch er - der Jäger - wollte nicht zurückweichen.

Starke Tiefengnomhände ergriffen Drizzt bei den Armen, versuchten, ihn zu beruhigen. Der Jäger wirbelte zu den neuen Angreifern herum. Sie waren stärker als er, und zwei hielten ihn fest, doch wenige heftige Bewegungen brachten die Svirfneblin aus dem Gleichgewicht. Der Jäger trat gegen ihre Knie und ließ sich auf seine eigenen sinken, drehte sich im Fall und schleuderte zwei Svirfneblin über sich hinweg.

Sofort war der Jäger wieder auf den Beinen, hielt seine gebrochenen Krummsäbel bereit, als ein einzelner Feind auf ihn zutrat.

Belwar zeigte keine Furcht, sondern breitete sein Arme hilflos aus. »Drizzt!« rief er immer wieder. »Drizzt Do'Urden!«

Der Jäger sah Hacke und Hammer des Svirfneblin, und der Anblick der Mithrilhände weckte beunruhigende Erinnerungen in ihm. Plötzlich war er wieder Drizzt. Bestürzt und beschämt ließ er die Stangen fallen und schaute auf seine zerschundenen Hände.

Belwar fing ihn auf, als er schwankte, nahm ihn in seine Arme und führte ihn zurück in sein Haus.

Unruhige Träume drangen in Drizzts Schlaf, Erinnerungen an das Unterreich und an dieses andere finstere Ich, dem er nicht entkommen konnte.

»Wie soll ich das erklären?« fragte er Belwar, als der Höhlenvater ihn später an diesem Abend an dem steinernen Tisch sitzend fand. »Wie kann ich mich nur dafür entschuldigen?«

»Das ist nicht nötig«, sagte Bei war zu ihm.

Drizzt blickte ihn ungläubig an. »Ihr versteht nicht«, setzte Drizzt an, wobei er überlegte, wie er dem Höhlenvater die Tragweite dessen begreiflich machen könnte, was über ihn gekommen war.

»Viele Jahre habt Ihr im Unterreich gelebt«, sagte Belwar. »Ihr habt da überlebt, wo andere es nicht könnten.«

»Aber habe ich überlebt?« überlegte Drizzt laut.

Belwar tätschelte Drizzts Schulter sanft mit seiner Hammerhand, und dann setzte sich der Höhlenvater neben ihn an den Tisch. So verbrachten sie die ganze Nacht. Drizzt sagte nichts mehr, und Belwar drängte ihn nicht. Der Höhlenvater kannte seine Rolle für diese Nacht: Er war eine stumme Stütze.

Keiner der beiden wusste, wie viele Stunden vergangen waren, als Seldigs Stimme hinter der Tür laut wurde. »Kommt, Drizzt Do'Urden«, rief der junge Tiefengnom. »Kommt und erzählt uns mehr Geschichten über das Unterreich.«

Drizzt sah Belwar fragend an und überlegte, ob die Aufforderung ein gemeiner Trick oder ein ironischer Scherz sei.

Belwars Lächeln machte diese Überlegung unnötig. »Maggacammara, Dunkelelf«, kicherte der Tiefengnom. »Sie wollen nicht, dass Ihr Euch versteckt.«

»Schickt sie fort«, drängte ihn Drizzt.

»Wollt Ihr Euch einfach so ergeben?« entgegnete Belwar, dessen gewöhnlich wohltönende Stimme einen scharfen Beiklang hatte. »Ihr, der Ihr die Prüfungen der Wildnis überlebt habt?«

»Es ist zu gefährlich«, erwiderte Drizzt verzweifelt, wobei er nach den richtigen Worten suchte. »Ich kann mich nicht kontrollieren... ich kann mich nicht lösen von...«

»Geht mit ihnen, Dunkelelf«, sagte Belwar. »Diesmal werden sie vorsichtiger sein.«

»Diese... Bestie... folgt mir«, versuchte Drizzt zu erklären.

»Eine Weile vielleicht«, entgegnete der Höhlenvater.
»Magga cammara, Drizzt Do'Urden! Fünf Wochen sind keine lange Zeit, gemessen an den Prüfungen, die Ihr die letzten zehn Jahre ertragen musstet. Ihr werdet Eure Freiheit von dieser... Bestie gewinnen.«

Drizzt's lavendelblaue Augen fanden nur Ernst in Belwar Dissengulps dunkelgrauen.

»Doch nur, wenn Ihr diese Freiheit sucht«, schloss der Höhlenvater.

»Kommt heraus, Drizzt Do'Urden«, rief Seidig wieder hinter der Steintür.

Dieses Mal und jedesmal an den folgenden Tagen folgte Drizzt, und nur Drizzt, diesem Ruf.

Der Mykonidenkönig sah, wie der Dunkelelf über die moosbedeckte untere Ebene der Höhle streifte. Es war nicht jener Dunkelelf, der gegangen war, das wusste der Fungoid, aber Drizzt, ein Verbündeter, war der einzige bisherige Kontakt des Königs mit den Dunkelelfen gewesen. Er ignorierte die Gefahr und schlich hinab, um den Fremden abzufangen.

Der Lebende Geist von Zaknafein versuchte nicht einmal zu fliehen oder sich zu verstecken, als der drei Meter große Gigant näher kam. Zaknafeins Schwerte ruhten in seinen Händen. Der Mykonidenkönig verpuffte eine Sporenwolke und suchte telepathischen Kontakt mit dem Neuankömmling.

Doch untote Monster existierten auf zwei verschiedenen Ebenen, und ihr Verstand war für solche Versuche unempfindlich. Zaknafeins materieller Körper sah den Mykoniden an, aber der Verstand des Lebenden Geistes war fern, an seine stoffliche Gestalt durch Oberin Malices Willen

gebunden. Der Lebende Geist trat die letzten paar Schritte auf seinen Gegner zu.

Der Mykonide versprühte eine zweite Wolke, diesmal von Sporen, die einen Gegner beschwichtigen sollten. Doch diese Wolke war ebenso vergeblich. Der Lebende Geist trat unbeirrt näher, und der Gigant reckte seine mächtigen Arme, um ihn niederzuschlagen.

Zaknafein parierte die Hiebe mit schnellen Streichen seiner rasiermesserscharfen Klingen und trennte dem Mykoniden die Hände ab. Zu schnell, um es sehen zu können, zerschlugen die Waffen des Lebenden Geistes den pilzähnlichen Rumpf des Königs und verursachten tiefe Wunden, die den Fungoiden zurücktrieben und ihn zu Boden fallen ließen.

Von der oberen Ebene eilten Dutzende der älteren und stärkeren Mykoniden herab, um ihren verletzten König zu retten. Der Lebende Geist sah sie kommen, aber er kannte keine Furcht. Zaknafein vollendete sein Werk an dem Giganten und wandte sich dann ruhig den Angreifern zu.

Pilzmänner stürmten heran, stießen ihre verschiedenen Sporen aus. Doch Zaknafein ignorierte die Wolken, von denen ihm keine etwas anhaben konnte, und konzentrierte sich ganz auf die nach ihm greifenden Arme. Von allen Seiten stürzten sich die Mykoniden auf ihn.

Und sie starben rings um ihn.

Seit Jahrhunderten hatten sie ihren Hain gehütet, hatten in Frieden gelebt und waren ihrer Arbeit nachgegangen. Doch als der Lebende Geist aus dem niedrigen Tunnel zurückkehrte, der zu der jetzt verlassenen kleinen Höhle führte, die Drizt einst als Heim gedient hatte, zerstörte Zaks Wut jeden Frieden. Zaknafein stürmte den Hang zu dem Pilzhain hinauf und hieb auf alles ein, was sich ihm in den Weg stellte.

Riesige Pilze wankten wie gefällte Bäume. Die kleine Rothe-Herde darunter, von Natur aus nervös, brach in eine wilde

Stampede aus und stürmte in die Tunnel, die ins offene Unterreich führten. Die wenigen übriggebliebenen Fungoiden, die Zeuge der Macht dieses Dunkelelfen waren, mühten sich verzweifelt, seinen Hieben zu entgehen. Doch Mykoniden waren Kreaturen, die sich nicht schnell bewegen konnten, und Zaknafein brachte sie unermüdlich zur Strecke.

Ihre Herrschaft in der von Moos bedeckten Höhle und dem Pilzhain, den sie so lange gehegt hatten, kam zu einem plötzlichen und endgültigen Ende.

Geflüster in den Tunneln

Die Svirfneblin-Patrouille rückte langsam um die Biegungen des zerfallenen und sich windenden Tunnels vor. Sie hielten Streitäxte und Pickhacken bereit. Die Tiefengnome waren nicht weit von Blingdenstone entfernt - kaum einen Tag -, aber sie hatten ihre erprobte Kampfformation bezogen, die üblicherweise dem tiefen Unterreich vorbehalten war.

Der Tunnel roch nach Tod.

Der führende Tiefengnom, der wusste, dass das Schlachtfeld unmittelbar vor ihnen lag, spähte behutsam über einen Felsen. Koboldel riefen seine Sinne seinen Begleitern zu, eine klare Stimme in der rassischen Empathie der Svirfneblin. Wenn die Gefahren des Unterreiches den Tiefengnomen näher rückten, sprachen sie selten laut, sondern bedienten sich des gemeinschaftlichen empathischen Bandes, mit dem sie einander Grundgedanken vermitteln konnten.

Die anderen Svirfneblin umklammerten ihre Waffen fester und begannen einen Schlachtplan aus dem erregten Durcheinander ihrer mentalen Kommunikation zu entziffern. Der Anführer, immer noch der einzige, der über den Felsen gespäht hatte, setzte sich mit einer heftigen Bemerkung darüber hinweg. Tote Kobolde !

Die anderen folgten ihm um den Felsen zu der grässlichen Szene. Etwa zwanzig Kobolde lagen dort, zerhackt und zerstückelt.

»Elfen«, flüsterte einer in der Svirfneblin-Gruppe, nachdem er die Präzision der Wunden gesehen hatte und mit welcher offensichtlicher Leichtigkeit die Klingen durch die Lederhaut der unglücklichen Kreaturen gedrungen waren. Von allen Rassen des Unterreichs führten nur die Dunkelelfen solche schlanken und gefährlich scharfen Klingen.

Zu nah, erwiderte ein anderer Tiefengnom entschieden, wobei er dem Sprecher auf die Schulter schlug.

»Die hier sind seit einem Tag und länger tot«, sagte ein anderer laut, womit er die Vorsicht seines Gefährten widerlegte. »Die Dunkelelfen würden uns in diesem Gebiet nicht auflauern. Das ist nicht ihre Art.«

»Und es ist auch nicht ihre Art, Koboldbanden zu erschlagen«, entgegnete der, der darauf bestanden hatte, stumm miteinander zu kommunizieren. »Nicht, wenn Gefangene gemacht werden können!«

»Sie würden Gefangene nur dann machen, wenn sie direkt nach Menzoberranzan zurückkehren wollten«, bemerkte der erste. Er wandte sich an den Anführer. »Höhlenvater Krieger, wir müssen sofort nach Blingdenstone zurückkehren und von diesem Gemetzel berichten!«

»Das wäre ein armseliger Bericht«, erwiderte Krieger. »Tote Kobolde in den Tunneln? Das ist kein ungewöhnlicher Anblick.«

»Das ist nicht das erste Zeichen von Dunkelelfen-Aktivität in der Region«, bemerkte der andere. Der Höhlenvater konnte weder die Wahrheit der Worte seines Begleiters noch die Weisheit des Vorschlages leugnen. Zwei andere Patrouillen waren kürzlich nach Blingdenstone zurückgekehrt und hatten von toten Monstern berichtet - höchstwahrscheinlich von Dunkelelfen erschlagen -, die in den Korridoren des Unterreiches lagen.

»Und sieh«, fuhr der andere Tiefengnom fort und bückte sich, um einem der Kobolde einen Beutel abzustreifen. Er öffnete ihn und ließ eine Handvoll goldener und silberner Münzen herausgleiten. »Welcher Dunkelelf wäre so ungeduldig und würde einen derartigen Schatz zurücklassen?«

»Können wir sicher sein, dass dies die Tat der Dunkelelfen ist?« fragte Krieger, obwohl er diese Tatsache nicht

bezweifelte. »Vielleicht ist eine andere Kreatur in unser Reich eingedrungen. Oder vielleicht hat ein schwächerer Feind, ein Kobold oder ein Ork, Dunkelelfen-Waffen gefunden.«

Dunkelelfen behaupteten die Gedanken mehrerer anderer augenblicklich.

»Die Schratte waren schnell und präzise«, sagte einer. »Und ich sehe nichts, was auf andere Verletzungen als die hindeutet, die die Kobolde erlitten haben. Wer anders als Dunkelelfen tötet so gekonnt?«

Höhlenvater Krieger ging allein ein Stück weiter in den Durchgang und suchte auf dem Felsen nach einer Spur, um dieses Geheimnis zu lösen. Tiefengnome besaßen eine Affinität zum Gestein, die die der meisten anderen Kreaturen weit übertraf. Doch die steinernen Wände dieses Durchganges verrieten dem Höhlenvater nichts. Die Kobolde waren durch Waffen getötet worden, nicht durch krallenbesetzte Hände von Monstern, und doch waren sie nicht ausgeplündert worden. Sie alle hatten auf ganz engem Raum den Tod gefunden, was bedeutete, dass die unglücklichen Kobolde nicht einmal Zeit zur Flucht gehabt hatten. Dass zwanzig Kobolde so schnell getötet worden waren, bedeutete, dass es sich um Dunkelelfen-Patrouillen von einer gewissen Anzahl gehandelt haben musste, und selbst wenn es nur eine Handvoll Dunkelelfen gewesen wären, hätte zumindest einer von ihnen die Leichen ausgeplündert.

»Wohin sollen wir gehen, Höhlenvater?« fragte einer der Tiefengnome hinter Krieger. »Weiter voran, um das Mineralienversteck aufzuspüren, von dem berichtet wurde, oder zurück nach Blingdenstone, um dies zu melden?«

Krieger war ein listiger alter Svirfneblin, der glaubte, jeden Trick zu kennen. Er mochte keine Geheimnisse, aber angesichts dieses Bildes blieb ihm nur, seinen kahlen Schädel zu kratzen, da er keinerlei Spur fand. Zurück, ließ er die

anderen wissen, wobei er sich wieder der lautlosen empathischen Methode bediente. Er fand keinen Widerspruch bei seinen Verwandten. Tiefengnome legten großen Wert darauf, Dunkeelfen wann immer möglich auszuweichen.

Prompt bezog die Patrouille eine geschlossene Abwehrformation und begann den Rückmarsch nach Hause.

Hoch über ihnen schwebend, in den Schatten der Stalaktiten an der hohen Decke, beobachtete der Lebende Geist von Zaknafein Do'Urden ihren Abmarsch und prägte sich ihren Weg gut ein.

König Schnicktick beugte sich auf seinem steinernen Thron vor und überdachte die Worte des Höhlenvaters gründlich. Schnickticks Berater, die bei ihm saßen, waren neugierig und nervös zugleich, da dieser Bericht die beiden vorherigen Schilderungen möglicher Elfenaktivität in den östlichen Tunneln nur bestätigte.

»Warum sollten die Elfen von Menzoberranzan unsere Grenzen überschreiten?« fragte einer der Ratgeber, als Krieger seinen Bericht beendet hatte. »Unsere Agenten haben von Kriegsabsichten nichts erwähnt. Sicherlich hätten wir Hinweise bekommen, wenn Menzoberranzans Herrschendes Konzil etwas derart Dramatisches plante.«

»Das hätten wir«, stimmte König Schnicktick zu, um das nervöse Geplapper zu beenden, das auf die ernsten Worte des Beraters folgte. »Euch alle möchte ich daran erinnern, dass wir nicht wissen, ob die Übeltäter, die diese Bluttat begangen haben, überhaupt Dunkeelfen waren.«

»Vergebt, mein König«, begann Krieger zögernd.

»Ja, Höhlenvater«, erwiderte Schnicktick sofort und schwenkte kurz eine gedrungene Hand, um jeden Protest zu verhindern. »Ihr seid Euch Eurer Beobachtungen ganz sicher. Und ich kenne Euch gut genug, um Eurem Urteil zu vertrauen.

Doch bevor diese Dunkeelfen-Patrouille nicht gesehen worden ist, werde ich nichts mutmassen.«

»Dann sind wir uns nur dahingehend einig, dass etwas Gefährliches in das östliche Gebiet eingedrungen ist«, fiel ein anderer Berater ein.

»Ja«, antwortete der König der Svirfneblin. »Wir müssen uns daran machen, die Wahrheit herauszufinden. Die östlichen Tunnel bleiben deshalb weiteren Minenexpeditionen verschlossen.« Wieder schwenkte Schnicktick seine Hand. »Ich weiss, dass mehrere vielversprechende Erzadern dort entdeckt worden sind. Wir werden zu ihnen vordringen, sobald wir es können. Derzeit aber, dies erkläre ich hiermit, dürfen die östliche, die nordöstliche und die südöstliche Region ausschließlich von Kriegspatrouillen betreten werden. Diese Patrouillen werden verdoppelt, und ihre Reichweite wird so vergrössert, dass sie die ganze Region umfasst, die innerhalb eines Drei-Tages-Marsches von Blingdenstone liegt. Dieses Geheimnis muss schnell gelöst werden.«

»Was ist mit unseren Agenten in der Dunkeelfen-Stadt?« fragte ein Berater. »Sollen wir Kontakt aufnehmen?«

Schnicktick streckte seine Hände aus. »Seid auf der Hut!« erklärte er. »Wir werden unsere Ohren offen halten, aber wir wollen unsere Feinde nicht darüber informieren, dass wir ihre Bewegungen verdächtig finden.« Der König musste seine Besorgnis nicht erst zum Ausdruck bringen, dass auf ihre Agenten in Menzoberranzan kein absoluter Verlass war. Die Informanten nahmen die Edelsteine der Svirfneblin als Gegenleistung für kleine Informationen nur zu gerne hin, doch wenn die Machthabenden in Menzoberranzan etwas Drastisches im Hinblick auf Blingdenstone planten, würden die Agenten wahrscheinlich die Tiefengnome betrügen.

»Wenn wir ungewöhnliche Berichte aus Menzoberranzan hören«, fuhr der König fort, »oder wir entdecken, dass die

Eindringlinge tatsächlich Dunkelelfen sind, werden wir die Aktionen unseres Netzwerks verstärken. Bis dahin aber sollen die Patrouillen herausfinden, was sie können.«

Daraufhin entließ der König seinen Rat, da er es vorzog, allein in seinem Thronraum zu verweilen und über die ernstesten Neuigkeiten nachzudenken. Vor ein paar Tagen hatte Schnicktick von Drizzts wütender Attacke auf das Basiliskenbildnis gehört.

In letzter Zeit, so schien es, hatte König Schnicktick von Blingdenstone zuviel von Taten der Dunkelelfen gehört.

Die Suchpatrouillen der Svirfneblin drangen weit in die östlichen Tunnel vor. Selbst jene Gruppen, die nichts fanden, kamen voller Misstrauen nach Blingdenstone zurück, da sie eine Stille im Unterreich gespürt hatten, die ungewöhnlich war. Kein einziger Svirfneblin war bisher verletzt worden, aber niemand schien versessen darauf, auf Patrouille zu gehen. In den Tunneln war etwas Böses, das spürten sie instinktiv, etwas, das ohne zu fragen und gnadenlos tötete.

Eine Patrouille fand die moosgefüllte Höhle, die Drizzt einst als Zufluchtstätte gedient hatte. König Schnicktick war betrübt, als er erfuhr, dass die friedfertigen Mykoniden und ihr gehüteter Pilzhain zerstört worden waren.

Doch in all den unendlichen Stunden, in denen die Svirfneblin die Tunnel durchwanderten, entdeckten sie keinen Feind. Sie waren weiterhin der Ansicht, dass die so geheimnisvollen und brutalen Dunkelelfen dahintersteckten.

»Und jetzt lebt sogar ein Dunkelelf in unserer Stadt«, erinnerte einer der beratenden Tiefengnome den König während einer ihrer täglichen Zusammenkünfte.

»Hat er Schwierigkeiten bereitet?« fragte Schnicktick und runzelte die Stirn.

»Kaum«, erwiderte der Berater. »Und Belwar Dissengulp, der Ehrenwerte Höhlenvater, spricht noch immer für ihn und hält ihn in seinem Haus als Gast, nicht als Gefangenen. Höhlenvater Dissengulp duldet keine Wachen in der Nähe des Dunkelelfen.«

»Beobachtet ihn aufmerksam«, sagte der König nach einem Augenblick des Nachdenkens. »Aber aus der Ferne. Wenn er ein Freund ist, wie Meister Dissengulp ganz offensichtlich glaubt, dann sollte er unter unseren Einmischungen nicht leiden.«

»Und was ist mit den Patrouillen?« fragte ein anderer Berater, der Repräsentant der Eingangshöhle war, die die Stadtwache beherbergte. »Meine Soldaten werden müde. Ausser ein paar Kampffessuren haben sie nichts gesehen und haben nichts als das Scharren ihrer eigenen müden Füße gehört.«

»Wir müssen wachsam sein«, erinnerte König Schnicktick ihn. »Wenn die Dunkelelfen sich sammeln...«

»Das tun sie nicht«, erwiderte der Berater fest. »Wir haben weder ein Lager noch die Spur eines Lagers gefunden. Diese Patrouille aus Menzoberranzan, wenn es eine Patrouille ist, greift an und zieht sich dann in ein Versteck zurück, das wir nicht aufspüren können. Vielleicht steckt Magie dahinter.«

»Und wenn die Dunkelelfen Blingdenstone wirklich angreifen wollten«, meinte ein anderer, »würden sie dann so viele Spuren ihrer Tätigkeit hinterlassen? Das erste Gemetzel, die Koblode, die von Höhlenvater Kriegers Expedition gefunden wurden, fand vor fast einer Woche statt, und die Tragödie der Mykoniden muss sich noch früher ereignet haben. Ich habe nie von Dunkelelfen gehört, die auf die Stadt eines Feindes zumarschieren und solche Spuren wie erschlagene Koblode zurücklassen, bevor sie mit dem eigentlichen Angriff beginnen.«

Genau darüber hatte der König seit geraumer Zeit nachgedacht. Wenn er täglich erwachte und Blingdenstone unversehrt fand, schien die Drohung eines Krieges mit Menzoberranzan ferner denn je. Doch obwohl Schnicktick Trost in den ähnlichen Überlegungen seines Beraters fand, konnte er die schrecklichen Dinge nicht ignorieren, die seine Soldaten in den östlichen Tunneln gefunden hatten. Etwas, wahrscheinlich Dunkelelfen, war dort unten und nach seinem Geschmack zu nah.

»Nehmen wir einmal an, dass Menzoberranzan zur Zeit keinen Krieg gegen uns plant«, schlug Schnicktick vor. »Aber warum sind dann Dunkelelfen so nah vor unseren Toren? Warum machen Dunkelelfen die östlichen Tunnel von Blingdenstone unsicher, die so weit von ihrem Zuhause entfernt sind?«

»Expansion?« erwiderte ein Berater.

»Abtrünnige Räuber?« fragte ein anderer. Keine dieser Möglichkeiten schien sehr wahrscheinlich. Dann fiel ein dritter Berater mit einem Vorschlag ein, der so einfach war, dass es die anderen völlig überraschte.

»Sie suchen nach etwas.«

Der König der Svirfneblin senkte sein Kinn schwer in seine Hände und dachte, dass er gerade eine mögliche Lösung des Rätsels gehört hatte. Er kam sich töricht vor, weil er daran nicht selbst gedacht hatte.

»Aber was?« fragte einer der Berater, der offensichtlich das gleiche empfand. »Dunkelelfen bauen selten Gestein ab -und wenn sie es versuchen, dann machen sie das nicht sehr gut, muss ich hinzufügen -, und sie würden sich nicht so weit von Menzoberranzan entfernen, um kostbare Mineralien zu finden. Wonach mögen Dunkelelfen so nah bei Blingdenstone suchen?«

»Etwas, das sie verloren haben«, erwiderte der König. Augenblicklich wanderten seine Gedanken zu dem Dunkelelf, der unter seinem Volk lebte. Dies alles war zu merkwürdig, um ignoriert zu werden. »Oder jemanden«, fügte Schnicktick hinzu, und die anderen verstanden.

»Vielleicht sollten wir unseren Gast zu unserer Ratssitzung einladen.«

»Nein«, entgegnete der König. »Aber vielleicht ist unsere Überwachung dieses Drizzt aus der Ferne nicht genug. Gebt Belwar Dissengulp Befehl, dass der Elf jede Minute überwacht werden muss. Und, Firble«, sagte er zu dem Berater, der ihm am nächsten sass, »da wir eindeutig schlussfolgern konnten, dass kein Krieg mit den Dunkelelfen bevorsteht, aktiviere das Netz der Spione. Beschaffe mir Informationen aus Menzoberranzan, und das schnell. Mir gefällt der Gedanke nicht, dass Dunkelelfen vor meinen Toren herummarschieren.«

Berater Firble, der Chef der Sicherheit in Blingdenstone, nickte zustimmend, obwohl ihn die Aufforderung nicht erfreute. Information aus Menzoberranzan war nicht billig, und allzuoft erwies sie sich als vorsätzliche Täuschung statt als Wahrheit. Firble hatte ungern mit jemandem zu tun, der ihn reinlegen konnte, und die Dunkelelfen standen auf dieser unerfreulichen Liste ganz obenan.

Der Lebende Geist beobachtete, wie eine weitere Patrouille von Svirfneblin durch die gewundenen Tunnel zog. Die taktische Klugheit des Wesens, das einst der beste Waffenmeister von ganz Menzoberranzan gewesen war, hatte das untote Monster und seinen gefürchteten Schwertarm in den letzten Tagen zurückgehalten. Zaknafein verstand die zunehmende Zahl von Patrouillen der Tiefengnome nicht, aber er spürte, dass seine Mission gefährdet sein würde, wenn er eine von ihnen angriff. Zumindest würde sein Angriff gegen

einen so gut organisierten Gegner Alarm in den Korridoren auslösen, einen Alarm, den der flüchtige Drizzt sicher hörte. Ebenso hatte der Lebende Geist sein böses Tun gegenüber anderen lebenden Dingen unterdrückt, so dass die Svirfneblin-Patrouillen in den letzten Tagen nichts fanden. Absichtlich ging er Konflikten mit den vielen Bewohnern des Gebietes aus dem Weg. Oberin Malice Do'Urden's teuflischer Wille folgte jedem Schritt Zaknafeins, attackierte unermüdlich seine Gedanken und trieb ihn mit großer Rachsucht weiter. Jeder Mord, den Zaknafein beging, stillte diesen heimtückischen Willen vorübergehend, doch die taktische Klugheit des untoten Dings gewann Oberhand über das wilde Verlangen. Das leise Flackern, das Zaknafeins verbliebener Verstand war, wusste, dass er nur dann in den Frieden des Todes zurückkehren konnte, wenn Drizzt Do'Urden ihn in seinem ewigen Schlaf begleitete.

Der Lebende Geist ließ seine Schwerter in ihren Scheiden, als er den Vorbeimarsch der Tiefengnome verfolgte.

Dann, als eine weitere Gruppe erschöpfter Svirfneblin den Rückweg nach Westen antrat, regte sich ein anderes Flackern von Erkenntnis in dem Lebenden Geist. Wenn die Tiefengnome in dieser Region so häufig waren, schien es wahrscheinlich, dass Drizzt Do'Urden ihnen begegnet sein musste.

Diesmal ließ Zaknafein die Tiefengnome nicht aus den Augen. Er schwebte aus seinem Versteck an der mit Stalaktiten übersäten Decke hinunter und fiel hinter der Patrouille in Schritt. Der Name Blingdenstone tauchte am Rande seines Bewusstseins auf, eine Erinnerung an sein früheres Leben.

»Blingdenstone«, versuchte der Lebende Geist laut zu sagen, das erste Wort, das das untote Monster von Oberin Malice auszustossen versucht hatte. Doch der Name kam nur als ein unverständliches Knurren heraus.

Belwars Schuld

Im Lauf der Tage ging Drizzt mit Seidig und seinen neuen Freunden viele Male aus. Auf Rat von Belwar verbrachten die jungen Tiefengnome ihre Zeit mit dem Dunkelelf mit ruhigen und harmlosen Spielen. Sie drängten Drizzt nicht mehr dazu, ihnen die aufregenden Kämpfe zu demonstrieren, die er in der Wildnis ausgetragen hatte.

Als Drizzt die ersten Male hinausging, beobachtete ihn Belwar von der Tür aus. Der Höhlenvater vertraute Drizzt, doch er begriff auch, welche Prüfungen der Dunkelelf erlitten hatte. Ein Leben der Wildheit und Brutalität, wie es Drizzt gekannt hatte, konnte nicht so leicht zu verdrängen sein.

Bald jedoch wurde Belwar und all den anderen, die Drizzt beobachteten, klar, dass der Dunkelelf einen Lebensrhythmus mit den jungen Tiefengnommen gefunden hatte und für keinen Svirfneblin in Blingdenstone eine Gefahr darstellte. Selbst König Schnicktick, der wegen der Ereignisse jenseits der Grenzen der Stadt besorgt war, gelangte zu der Auffassung, dass man Drizzt vertrauen könne.

»Ihr habt Besuch«, sagte Belwar eines Morgens zu Drizzt. Drizzt folgte dem Höhlenvater zu der Steintür in dem Glauben, dass Seidig sehr früh an diesem Tage zu ihm gekommen sei. Doch als Belwar die Tür öffnete, stolperte Drizzt fast vor Überraschung, da es kein Svirfneblin war, der in das Steingebäude sprang. Statt dessen war es eine riesige Katzengestalt.

»Guenhwyvar!« rief Drizzt aus und duckte sich tief, um den heranstürmenden Panther aufzufangen. Guenhwyvar warf ihn um und schlug spielerisch nach ihm.

Als es Drizzt schließlich gelang, unter dem Panther hervorzukriechen und sich hinzusetzen, trat Belwar zu ihm und

reichte ihm die Onyxfigurine. »Der Berater, der mit der Untersuchung des Panthers beauftragt war, hat sich sicherlich ungern davon getrennt«, sagte der Höhlenvater. »Aber Guenhwyvar ist zuerst und vor allem dein Freund.«

Drizzt wusste darauf nichts zu sagen. Noch vor der Rückkehr des Panthers hatten ihn die Tiefengnome von Blingdenstone besser behandelt, als er es verdient hatte. Das zumindest glaubte er. Es berührte ihn jetzt tief, dass die Svirfneblin ihm einen so mächtigen magischen Gegenstand zurückgaben und ihm damit absolutes Vertrauen zeigten.

»Wenn Ihr mögt, könnt Ihr ins Mittelhaus zurückkehren, in das Gebäude, in dem Ihr festgehalten wurdet, als Ihr zu uns kamt«, fuhr Belwar fort, »und Eure Waffen und Eure Rüstung wieder an Euch nehmen.«

Drizzt zögerte, weil er sich an den Zwischenfall mit dem Stein-Basilisken erinnerte. Welches Unheil hätte er an diesem Tage anrichten können, wäre er bewaffnet gewesen, nicht mit Stangen, sondern mit scharfen Elfenkrummsäbeln?

»Wir werden sie hier behalten und sicher aufbewahren«, sagte Belwar, der das plötzliche Unbehagen seines Freundes verstand. »Wenn Ihr sie braucht, sind sie in Reichweite.«

»Ich stehe in Eurer Schuld«, erwiderte Drizzt. »In der Schuld von ganz Blingdenstone.«

»Wir betrachten Freundschaft nicht als Schuld«, erwiderte der Höhlenvater augenzwinkernd. Daraufhin verließ er Drizzt und Guenhwyvar und zog sich in den Höhlenraum seines Hauses zurück, um den beiden Freunden Gelegenheit zu geben, sich allein über ihr Wiedersehen zu freuen.

Seidig und die anderen jungen Tiefengnome waren an diesem Tag schon eine Weile da, als Drizzt schließlich mit Guenhwyvar an seiner Seite herauskam und sich zu ihnen gesellte. Als Drizzt sah, wie die Katze mit den Svirfneblin spielte, erinnerte er sich unwillkürlich an jenen tragischen Tag

vor einer Dekade, als Masoj Guenhwyvar dazu benutzt hatte, die letzten von Belwars fliehenden Bergleuten zur Strecke zu bringen. Guenhwyvar hatte diese schrecklichen Ereignisse offensichtlich völlig vergessen, denn der Panther und die jungen Tiefengnome tollten den ganzen Tag miteinander herum.

Drizzt wünschte sich nur, die Irrtümer seiner Vergangenheit ebenso einfach verdrängen zu können.

»Ehrenwerter Höhlenvater«, erscholl einige Tage später ein Ruf, als Belwar und Drizzt ihr Morgenmahl genossen. Belwar erstarrte und sass völlig still da, und Drizzt entging die unerwartete Wolke von Schmerz nicht, die das breite Gesicht des Gastgebers überzog. Drizzt hatte den Svirfneblin sehr gut kennengelernt, und wenn Belwars lange Falkennase sich in gewisser Weise nach oben richtete, signalisierte das unausweichlich den Kummer des Höhlenvaters.

»Der König hat die östlichen Tunnel wieder freigegeben«, fuhr die Stimme fort. »Die Gerüchte besagen, dass eine mächtige Erzader nur einen Tagesmarsch entfernt liegt. Es wäre für meine Expedition eine Ehre, wenn Belwar Dissengulp uns begleiten würde.«

Ein erwartungsvolles Lächeln verbreiterte Drizzts Gesicht, nicht weil er selbst hoffte, die Stadt zu verlassen, sondern weil er bemerkt hatte, dass Belwar in der ansonsten offenen Gemeinschaft der Svirfneblin ein wenig zu zurückgezogen lebte.

»Höhlenvater Brickers«, erklärte Belwar Drizzt grimmig, ohne die Begeisterung des Dunkelelfen auch nur im mindesten zu teilen. »Einer von denen, die vor jeder Expedition an meine Tür kommen und mich darum bitten, sie auf ihrer Reise zu begleiten.«

»Und Ihr geht niemals«, stellte Drizzt fest.

Belwar zuckte mit den Schultern. »Eine Höflichkeit, nicht mehr«, sagte er, rümpfte seine Nase und knirschte mit seinen breiten Zähnen.

»Ihr seid es nicht wert, neben ihnen zu marschieren, meint Ihr«, fügte Drizzt hinzu, und seine Stimme troff vor Sarkasmus. Endlich, glaubte er, die Ursache für die Frustration seines Freundes gefunden zu haben.

Wieder zuckte Belwar mit den Schultern.

Drizzt schaute ihn finster an. »Ich habe Euch mit Euren Mithrilhänden bei der Arbeit gesehen«, sagte er. »Ihr wärt für keine Gruppe ein Nachteil! In der Tat, Ihr wärt viel mehr! Betrachtet Ihr Euch als Krüppel, obwohl die anderen ringsum das nicht tun?«

Belwar schmettete seine Hammerhand so heftig auf den Tisch, dass ein feiner Riss durch den Stein lief. »Ich kann Felsen schneller schneiden, als die meisten von ihnen!« knurrte der Höhlen vater wütend. »Und wenn sich Monster auf uns stürzen...« Er schwenkte drohend seine Pickhackenhand, und Drizzt bezweifelte nicht, dass der starke Tiefengnom dieses Instrument gut zu benutzen wusste.

»Geniesst den Tag, Ehrenwerter Höhlenvater«, erscholl ein letzter Schrei draussen vor der Tür. »Wie immer respektieren wir Eure Entscheidung, doch wie immer beklagen wir Eure Abwesenheit.«

Drizzt starrte Belwar neugierig an. »Warum denn?« fragte er schließlich. »Wenn Ihr so kompetent seid, wie alle - Ihr eingeschlossen - sagen, warum bleibt Ihr dann hier? Ich weiss, wie sehr die Svirfneblin solche Expeditionen lieben, und doch seid Ihr nicht daran interessiert. Und ebensowenig spricht Ihr von Euren Abenteuern ausserhalb von Blingdenstone. Hält Euch meine Anwesenheit zu Hause? Seid Ihr gezwungen, über mich zu wachen?«

»Nein«, erwiderte Belwar, dessen dröhnende Stimme mehrmals in Drizzts Ohren hallte. »Man hat Euch Eure Waffen zurückgegeben, Dunkelelf. Stellt unser Vertrauen nicht in Frage.«

»Aber...«, setzte Drizzt an, stockte jedoch, als er plötzlich die Wahrheit für den Widerwillen des Tiefengnomes begriff. »Der Kampf«, sagte er leise, fast entschuldigend. »Dieser böse Tag vor mehr als einer Dekade.«

Belwar rümpfte die Nase und wandte sich brüsk ab.

»Ihr macht Euch Vorwürfe für den Verlust Eurer Verwandten!« fuhr Drizzt fort, und er gewann an Lautstärke, während er Vertrauen in seine Argumente gewann. Dennoch mochte der Dunkelelf seinen eigenen Worten kaum glauben, als er sie aussprach.

Doch als Belwar sich ihm wieder zuwandte, waren die Augen des Höhlenvaters feucht, und Drizzt wusste, dass er recht hatte.

Drizzt fuhr sich mit einer Hand durch seine dicke, weisse Mähne, ohne zu wissen, wie er auf Belwars Dilemma reagieren sollte. Drizzt selbst hatte die Dunkelelfengruppe gegen den Bergarbeitertrupp der Svirfneblin geführt, und er wusste, dass keinem der Tiefengnome ein Vorwurf für die Katastrophe gemacht werden kann. Aber wie sollte Drizzt das Belwar erklären?

»Ich erinnere mich an diesen schicksalhaften Tag«, begann Drizzt zögernd. »Ich erinnere mich lebhaft daran, gerade so, als sei dieser böse Augenblick in meinen Gedanken gefroren und würde nie weichen.«

»Ebensowenig wie in den meinen«, flüsterte der Höhlenvater.

Drizzt nickte zustimmend. »Also stehen wir gleich«, sagte er, »denn ich finde mich in dem gleichen Gespinnst von Schuld gefangen wie Ihr.«

Belwar sah ihn neugierig an, ohne wirklich zu verstehen.

»Ich war es, der die Dunkelelfen-Patrouille führte«, erklärte Drizzt. »Ich fand Euren Trupp und hielt euch irrtümlich für Plünderer, die über Menzoberranzan herfallen wollten.«

»Wärt Ihr es nicht gewesen, dann ein anderer«, erwiderte Belwar.

»Aber keiner hätte sie so gut führen können wie ich«, sagte Drizzt. »Dort draussen...«, er blickte zur Tür, »...in der Wildnis war ich zu Hause. Das war mein Reich.«

Belwar lauschte jetzt jedem seiner Worte, wie Drizzt es gehofft hatte.

»Und ich habe den Erdgeist besiegt«, fuhr Drizzt fort. »Wäre ich nicht gewesen, wäre der Kampf ausgeglichen gewesen. Viele Svirfneblin hätten überlebt, um nach Blingdenstone zurückzukehren.«

Belwar konnte ein Lächeln nicht verbergen. Ein gewisses Quentchen Wahrheit steckte in Drizzts Worten, denn Drizzt war in der Tat ein wesentlicher Faktor für den Erfolg des Angriffs der Dunkelelfen gewesen. Doch Belwar hielt den Versuch, seine Schuld zu schmälern, für nicht ganz gerechtfertigt.

»Ich verstehe nicht, wie Ihr Euch Vorwürfe machen könnt«, sagte Drizzt und lächelte jetzt, weil er hoffte, dass seine Lockerheit seinen Freund in gewissem Masse trösten würde. »Da Drizzt Do'Urden diesen Dunkelelfen-Trupp führte, hattet Ihr nie eine Chance.«

»Magga cammaral Über dieses schmerzliche Thema sollte man keine Witze machen«, erwiderte Belwar, obwohl er kichern musste, als er das sagte.

»Einverstanden«, sagte Drizzt plötzlich ernst. »Aber diese Tragödie als Witz zu betrachten ist nicht verwerflicher, als mit Schuldgefühlen wegen eines untadeligen Verhaltens zu leben.

Nein, nicht untadelig oder schuldlos«, verbesserte Drizzt sich rasch. »Die Schuld liegt bei Menzoberranzan und seinen Bewohnern. Die Lebensweise der Dunklelfen hat diese Tragödie verursacht. Es ist ihre von Boshaftigkeit bestimmte Existenz, ihr tägliches Leben, das die friedfertigen Bergleute Eurer Expedition zum Untergang verdammt.«

»Ein Höhlenvater trägt die Verantwortung für seine Gruppe«, entgegnete Belwar. »Nur ein Höhlenvater darf zu einer Expedition aufrufen. Und dann muss er die Verantwortung für seine Entscheidung übernehmen.«

»Habt Ihr entschieden, die Tiefengnome so dicht an Menzoberranzan heranzuführen?« fragte Drizzt.

»Ja.«

»Aus eigenem Entschluss?« drängte Drizzt. Er glaubte, die Lebensweise der Tiefengnome gut genug zu kennen, um zu wissen, dass bei ihnen wichtige Entscheidungen demokratisch gefällt wurden. »Wäre ohne den Befehl von Belwar Dissengulp der Bergarbeitertrupp nie in diese Region gelangt?«

»Wir wussten von der Fundstelle«, erklärte Belwar. »Eine ergiebige Erzader. Im Rat wurde entschieden, die Nähe Menzoberranzans zu riskieren. Ich führte den beauftragten Trupp.«

»Wärt Ihr es nicht gewesen, dann ein anderer«, sagte Drizzt betont, als er Belwars Worte von vorhin wiederholte.

»Ein Höhlenvater muss die Verantwortung überneh...«, setzte Belwar an, wobei er den Blick von Drizzt wandte.

»Sie machen Euch keine Vorwürfe«, sagte Drizzt, der Belwars leerem Blick auf die kahle Steintür folgte. »Sie ehren Euch und sorgen für Euch.«

»Sie bemitleiden mich!« fauchte Belwar.

»Braucht Ihr ihr Mitleid?« schrie Drizzt zurück. »Seid Ihr weniger als sie? Ein hilfloser Krüppel?«

»Das war ich nie!«

»Dann geht mit ihnen hinaus!« brüllte Drizzt ihn an. »Seht selbst, ob sie Euch wirklich bemitleiden. Ich glaube das nicht, aber wenn sich Eure Annahme als wahr erweist, wenn Euer Volk seinen Ehrenwerten Höhlenvater bemitleidet, dann zeigt ihnen den wahren Belwar Dissengulp! Wenn Eure Gefährten Euch weder Mitleid noch Vorwürfe entgegenbringen, dann bürdet Euch nicht selbst diese Last auf!«

Belwar starrte seinen Freund sehr lange an, erwiderte aber nichts.

»Alle Bergleute, die Euch begleiteten, kannten das Risiko, bis fast nach Menzoberranzan vorzudringen«, erinnerte Drizzt ihn. Ein Lächeln überzog Drizzts Gesicht. »Keiner von ihnen, Euch eingeschlossen, wusste, dass Drizzt Do'Urden eure Gegner führen würde. Hättet Ihr das gewusst, wäret Ihr sicher zu Hause geblieben.«

»Magga cammara«, murmelte Belwar. Er schüttelte ungläubig den Kopf, sowohl über Drizzt als auch über die Tatsache, dass er sich zum ersten Mal seit über einer Dekade angesichts dieser tragischen Erinnerungen besser fühlte. Er erhob sich, grinste Drizzt kurz an und begab sich zu dem inneren Raum seines Hauses.

»Wohin geht Ihr?« fragte Drizzt.

»Ich will ruhen«, erwiderte der Höhlenvater. »Die Ereignisse dieses Tages haben mich bereits ermüdet.«

»Die Minenexpedition wird ohne Euch gehen.«

Belwar drehte sich um und warf Drizzt einen ungläubigen Blick zu. Erwartete der Dunkelelf ernsthaft, dass Belwar so einfach Jahre des Schuldgefühls verdrängen und mit den Bergleuten hinausgehen würde?«

»Ich hätte geglaubt, dass Belwar Dissengulp mehr Mut besitzt«, sagte Drizzt. Der finstere Blick, der das Gesicht des

Tiefengnomes verdunkelte, war echt, und Drizzt wusste, dass er die Schwachstelle in Belwars Panzer von Selbstmitleid gefunden hatte.

»Ihr sprecht kühn«, knurrte Belwar mit verzerrter Miene.

»Kühn zu einem Feigling«, entgegnete Drizzt. Der Svirfneblin mit den Mithrilhänden trat zu ihm, und sein Atem kam schwer aus seiner muskulösen Brust.

»Wenn Euch der Titel nicht gefällt, werft ihn weg!« knurrte Drizzt ihn an. »Geht mit den Bergleuten. Zeigt ihnen, wer Belwar Dissengulp wirklich ist.«

Belwar schlug seine Mithrilhände zusammen. »Dann geht hinaus und holt Eure Waffen« befahl er. Drizzt zögerte. War er gerade herausgefordert worden? War er in seinem Versuch, den Höhlenvater von seinen Schuldgefühlen zu befreien, zu weit gegangen?

»Holt Eure Waffen, Drizzt Do'Urden«, knurrte Belwar wieder. »Wenn ich die Bergleute begleite, werdet Ihr mit mir kommen!« Erleichtert umfasste Drizzt den Kopf des Tiefengnomes mit seinen langen, schlanken Händen und schlug seine Stirn sanft gegen die Belwars, und die beiden wechselten Blicke tiefer Bewunderung und Zuneigung. Im nächsten Augenblick rannte Drizzt davon und stürmte zu dem Mittelhaus, um seine Rüstung aus fein gesponnenen Ketten, seinen Piwafwi und seine Krummsäbel zu holen.

Ungläubig schlug Belwar mit einer Hand gegen seinen Kopf und schaute zu, wie Drizzt aus der Eingangstür stürmte.

Das würde eine interessante Reise werden.

Höhlenvater Brickers nahm Belwar und Drizzt bereitwillig auf, wenngleich er Belwar hinter Drizzts Rücken fragend ansah, um sich der Ehrbarkeit des Dunkeelfen zu vergewissern. Selbst der zweifelnde Höhlenvater konnte nicht leugnen, dass ein Dunkeelf als Verbündeter in der Wildnis des Unterreichs von Wert war, zumal wenn sich die Gerüchte von

Dunkelelfen-Aktivität in den östlichen Tunneln als wahr erwiesen.

Doch die Patrouille sah weder Aktivität noch Gemetzel, als sie das Gebiet erreichte, das die Erkundungstrupps genannt hatten. Die Gerüchte über eine mächtige Erzader hingegen waren nicht im mindesten übertrieben, und die fünfundzwanzig Bergarbeiter der Expedition machten sich mit einem Eifer an die Arbeit, wie ihn der Dunkelelf nie zuvor erlebt hatte. Drizzt war besonders über Belwar erfreut, da der Höhlenvater das Gestein mit seinen Hammer- und Pickhackenhänden mit einer Präzision und Kraft wegschlug, die die aller anderen weit übertraf. Belwar brauchte nicht lange, um zu erkennen, dass er von seinen Gefährten nicht bemitleidet wurde. Er war ein Angehöriger der Expedition - ein geehrtes Mitglied und kein Ballast-, der die Wagen mit mehr Erz füllte als irgendeiner seiner Gefährten.

In den Tagen, die sie in den gewundenen Tunneln verbrachten, bewachten Drizzt und Guenhwyvar, sofern die Katze zur Verfügung stand, das Lager aufmerksam. Nach dem ersten Abbautag kommandierte Höhlenvater Brickers einen Mann als zusätzlichen Posten neben dem Dunkelelf und dem Panther ab, und Drizzt vermutete zu Recht, dass dieser neue Svirfneblin ebenso angehalten war, ihn zu beobachten, wie auf andere Gefahren zu achten. Während die Zeit verging und die Svirfneblin-Truppe sich an ihren ebenholzfarbenen Begleiter gewöhnte, ließ man Drizzt nach eigenem Gutdünken umherstreifen.

Es war eine ereignislose, aber ergiebige Reise - genauso, wie die Svirfneblin es liebten, und bald waren ihre Wagen mit kostbaren Mineralien gefüllt. Sie klopfen sich gegenseitig auf den Rücken - wobei Belwar sich bemühte, nicht zu derb zuzuschlagen -, sammelten ihr Werkzeug ein, bildeten mit ihren Zugkarren eine Reihe und traten die Heimreise an, für die sie wegen der schweren Wagen zwei Tage benötigen würden.

Nur wenige Stunden nach ihrem Aufbruch kehrte einer der Späher, der der Karawane vorausging, mit ernstem Gesicht zurück.

»Was ist?« wollte Höhlenvater Brickers wissen, der vermutete, dass ihr Glück ein Ende gefunden hatte.

»Koboldstamm«, erwiderte der Späher. »Mindestens vierzig. Sie sitzen in einer kleinen Kammer - etwas westlich und an einem steilen Durchgang.«

Höhlenvater Brickers schlug mit einer Faust in einen Karren. Er zweifelte nicht daran, dass seine Bergleute mit der Koboldbande fertig werden würden, aber er wollte keinen Ärger. Doch da die schweren Wagen so laut rumpelten, würde es nicht leicht sein, den Kobolden auszuweichen. »Gebt den Befehl, dass alle so leise wie möglich sein sollen«, entschied er schließlich. »Wenn es zu einem Kampf kommt, sollten die Koboide uns angreifen.«

»Was gibt es für Probleme?« fragte Drizt Belwar, als er das Ende der Karawane erreichte. Seit der Trupp das Lager abgebrochen hatte, bildete er die Nachhut.

»Eine Bande von Kobolden«, erwiderte Belwar. »Brickers sagt, dass wir uns leise verhalten und hoffen sollen, dass sie an uns vorüberziehen.«

»Und wenn sie's nicht tun?« fragte Drizt.

Belwar schlug seine Hände zusammen. »Sie sind nur Koboide«, murmelte er grimmig, »aber ich und meine ganze Sippe wünschten, der Weg wäre frei geblieben.«

Es freute Drizt, dass seine neuen Gefährten nicht so versessen auf einen Kampf waren, selbst gegen einen Feind, von dem sie wussten, dass sie ihn leicht besiegen konnten. Wäre Drizt in Begleitung eines Dunkelfentrupps gewesen, wäre der ganze Koboldstamm wahrscheinlich bereits tot oder gefangengenommen.

»Kommt mit mir«, sagte Drizzt zu Belwar. »Ich brauche Euch, damit Höhlenvater Brickers mich versteht. Ich habe einen Plan, aber ich fürchte, dass ich ihn in all seinen Einzelheiten nicht genau darlegen kann, weil meine Kenntnisse Eurer Sprache beschränkt sind.«

Belwar fasste Drizzt mit seiner Spitzhackenhand und drehte den schlanken Dunkelelf heftiger als beabsichtigt herum. »Wir wollen keine Konflikte«, erklärte er. »Besser, wenn die Kobolde ihrer Wege gehen.«

»Ich suche keinen Kampf«, versicherte Drizzt ihm augenzwinkernd. Zufrieden fiel der Tiefengnom hinter Drizzt in den Schritt.

Brickers lächelte breit, als Belwar Drizzts Plan übersetzte. »Die Gesichter der Kobolde möchte ich zu gerne sehen«, lachte Brickers Drizzt an. »Ich würde Euch gern persönlich begleiten!«

»Überlasst das mir«, sagte Belwar. »Ich kenne die Sprache der Kobolde und der Dunkelelfen, und Ihr tragt hier die Verantwortung, falls die Dinge nicht so laufen, wie wir es erhoffen.«

»Die Koboldsprache beherrsche ich ebenfalls«, erwiderte Brickers. »Und unseren Gefährten verstehe ich gut genug. Und was meine Pflichten für die Karawane anbelangt, so sind sie bei weitem nicht so gross, wie Ihr glaubt, weil uns ein anderer Höhlenvater heute begleitet.«

»Einer, der die Wildnis des Unterreichs seit vielen Jahren nicht gesehen hat«, erinnerte Belwar ihn.

»Ach ja, aber er war der beste in diesem Geschäft«, gab Brickers zurück. »Die Karawane steht unter Eurem Befehl, Höhlenvater Belwar. Ich werde den Dunkelelf begleiten und mit ihm zu den Kobolden gehen.«

Drizzt hatte genug verstanden, um Brickers Absicht zu errahnen. Bevor Belwar widersprechen konnte, legte Drizzt ihm

eine Hand auf die Schulter und nickte. »Wenn die Kbolde sich nicht täuschen lassen und wir Euch brauchen, kommt schnell und entschlossen«, sagte er.

Brickers legte seine Ausrüstung und seine Waffen ab, und Drizzt führte ihn fort. Belwar wandte sich vorsichtig zu den anderen, da er nicht wusste, wie sie auf die Entscheidung reagieren würden. Doch sein erster Blick auf die Karawane verriet ihm, dass sie Mann für Mann entschlossen hinter ihm standen, warteten und bereit waren, seine Befehle auszuführen.

Höhlenvater Brickers war über die Mienen der Kbolde, die ihre Zähne bleckten und die Gesichter verzerrten, nicht im geringsten enttäuscht, als er und Drizzt in ihre Mitte traten. Ein Kobold stiess einen schrillen Schrei aus und hob einen Speer zum Wurf, doch Drizzt nutzte seine angeborenen Fähigkeiten, ließ eine Kugel der Finsternis über seinen Kopf herabsinken und blendete den Kobold. Dennoch flog der Speer, und Drizzt zog einen Krummsäbel und durchschnitt den Speer in der Luft.

Brickers, dessen Hände gefesselt waren, da er einen Gefangenen in dieser Farce spielte, riss den Mund weit auf, als er sah, mit welcher Geschwindigkeit und Leichtigkeit der Dunkeelf den fliegenden Speer traf. Dann schaute der Svirfneblin zu der Bande der Kbolde und sah, dass sie ebenso beeindruckt waren.

»Einen Schritt weiter, und Ihr seid tot«, versprach Drizzt in der Koboldsprache, einer gutturalen Sprache, die aus Grunzen und Wimmern bestand. Brickers verstand das einen Augenblick später, als er hinter sich ein heftiges Schlurfen von Stiefeln und ein Winseln hörte. Der Tiefengnom drehte sich um und sah zwei Kbolde, die von den tanzenden Purpurflammen des magischen Feuers des Dunkeelfen erfasst waren und da vonhasteten, so schnell ihre schlappen Füße sie zu tragen vermochten.

Wieder betrachtete der Svirfneblin Drizzt voller Erstaunen. Wie hatte Drizzt auch nur wissen können, dass sich die hinterhältigen Kobolde angeschlichen hatten?

Brickers wusste natürlich nichts von dem Jäger, diesem anderen Ich von Drizzt, das ihm bei derartigen Begegnungen überscharfe Sinne verlieh. Und ebenso wenig wusste der Höhlenvater, dass Drizzt gerade in diesem Augenblick in einen ganz anderen Kampf verstrickt war, um dieses gefährliche andere Ich unter Kontrolle zu bringen.

Drizzt musterte den Krummsäbel in seiner Hand und dann wieder die versammelten Kobolde. Mindestens drei Dutzend von ihnen standen bereit, und der Jäger drängte Drizzt, sie anzugreifen, auf die feigen Gegner einzuschlagen und sie durch die Tunnel zu treiben, die aus der Höhle führten. Ein Blick auf seinen gefesselten Begleiter jedoch erinnerte Drizzt an seinen Plan.

»Wer ist der Anführer?« fragte er in gutturaler Koboldsprache.

Der Häuptling der Kobolde war nicht so darauf erpicht, sich einem Dunkelelf zu stellen, doch die Untergebenen zeigten den typischen Mut und die Loyalität von Kobolden, machten auf dem Absatz kehrt und deuteten mit ihren Stummelfingern in seine Richtung.

Da dem Koboldhäuptling keine andere Wahl blieb, warf er sich in die Brust, reckte seine knochigen Schultern und trat vor den Dunkelelf. »Brück!« stellte sich der Häuptling vor, wobei er seine Faust gegen die Brust schlug.

»Warum seid Ihr hier?« fragte Drizzt.

Brück wusste nicht, wie er diese Frage beantworten sollte. Nie zuvor hatte der Kobold daran gedacht, um Erlaubnis zu bitten, wenn sein Stamm irgendwohin wollte.

»Dieses Gebiet gehört den Dunkelelfen!« knurrte Drizzt.
»Ihr gehört nicht hierher!«

»Die Dunkelelfen-Stadt ist weit weg«, beschwerte sich Brück, wobei er über Drizzts Kopf hinweg deutete - in die falsche Richtung, wie Drizzt bemerkte, aber er ignorierte den Fehler. »Dies ist Svirfneblin-Land.«

»Im Augenblick«, erwiderte Drizzt und versetzte Brickers einen Stoss mit dem Griff seines Krummsäbels. »Aber mein Volk hat beschlossen, dieses Gebiet für sich zu beanspruchen.« Eine kleine Flamme flackerte in Drizzts lavendelblauen Augen, und ein hinterhältiges Lächeln überzog sein Gesicht. »Werden Brück und der Koboldstamm sich uns widersetzen?«

Brück streckte seine Hände hilflos aus.

»Fort mit euch!« verlangte Drizzt. »Wir brauchen jetzt keine Sklaven, und ebensowenig wünschen wir, dass Kampfeslärm in den Tunneln hallt! Betrachtet Euch als glücklich, Brück. Euer Stamm wird fliehen und leben... dieses Mal!«

Brück drehte sich zu den anderen um. Nur ein Dunkelelf stand ihnen gegenüber, wogegen mehr als drei Dutzend Kobolde die Waffen bereithielt. Die Chancen waren nicht nur vielversprechend, sondern eindeutig.

»Fort mit euch!« befahl Drizzt und richtete seinen Krummsäbel auf einen Nebengang. »Lauft, bis eure Füße zu schwach sind, um euch zu tragen!«

Trotzig krallte der Koboldhäuptling seine Finger in das Stück Schnur, das sein Lendentuch hielt.

Plötzlich erfüllte ein ohrenbetäubendes Dröhnen die kleine Kammer, ein heftiges Trommeln auf dem Gestein. Brück und die anderen sahen sich nervös um, und Drizzt ließ sich die Gelegenheit nicht entgehen.

»Ihr wagt es, uns zu trotzen?« schrie der Dunkelelf und ließ purpurglühende Flammen um Brück lodern. »Dann möge der dumme Brück der erste sein, der stirbt!«

Bevor Drizzt den Satz nur beendet hatte, stob der Kobold-Häuptling davon und rannte, so schnell er konnte, in den Tunnel, auf den Drizzt gewiesen hatte. Die ganze Koboldbande lief ihm hinterher. Der Schnellste überholte Brück sogar.

Einige Augenblicke später tauchten Belwar und die anderen Svirfneblin-Bergleute in dem Durchgang auf. »Dachte, Ihr könntet Hilfe gebrauchen«, erklärte der Höhlenvater mit den Mithrilhänden, wobei er mit seiner Hammerhand auf das Gestein schlug.

»Der Zeitpunkt und Eure Einschätzung waren perfekt, Ehrenwerter Höhlenvater«, sagte Brickers zu ihm, als es ihm endlich gelungen war, das Lachen einzudämmen. »Perfekt! Und anderes ist von Belwar Dissengulp ja nicht zu erwarten!«

Kurz darauf machte sich die Karawane wieder auf den Weg, und der ganze Trupp war durch die Ereignisse der letzten Tage aufgekratzt und erleichtert. Die Fröhlichkeit entwickelte sich zu einer gewaltigen Feier, als sie Blingdenstone erreichten - und die Svirfneblin, wenngleich üblicherweise ein ernstes und arbeitsames Volk, vergnügten sich wie jede andere Rasse in den Reichen.

Drizzt Do'Urden fühlte sich heimischer und wohler, als er sich in den ganzen vier Dekaden seines Lebens je gefühlt hatte.

Und nie wieder zuckte Belwar Dissengulp zusammen, wenn ein anderer Svirfneblin ihn mit »Ehrenwerter Höhlenvater« ansprach.

Der Lebende Geist war verwirrt. Gerade als Zaknafein zu glauben begann, dass seine Beute sich in der Stadt der Svirfneblin befand, spürte er durch die magischen Zauber, mit denen Malice ihn ausgestattet hatte, Drizzts Präsenz in den Tunneln. Zum Glück für Drizzt und die Bergleute der Svirfneblin war der Lebende Geist weit weg gewesen, als er dies spürte. Zaknafein machte sich wieder auf den Weg in die

Tunnel und wich den Patrouillen der Tiefengnome aus. Jede mögliche Begegnung erwies sich als Kampf für Zaknafein, da Oberin Malice, die auf ihrem Thron in Menzoberranzan sass, immer ungeduldiger und angriffslustiger wurde.

Malice wollte Blut schmecken, Zaknafein hingegen musste sein Ziel verfolgen und Drizzt nahekomen. Dann plötzlich ging die Spur verloren.

Brück stöhnte laut auf, als ein weiterer einzelner Dunkelelf am nächsten Tage seine Höhle betrat. Niemand erhob einen Speer, und die Kobolde versuchten nicht einmal, sich hinter den Feind zu schleichen.

»Wir sind gegangen, wie Ihr befohlen habt!« beklagte sich Brück und trat vor die Gruppe, bevor er dazu aufgefordert wurde. Der Koboldhüptling wusste ohnehin, dass seine Untergebenen auf ihn zeigen würden.

Sollte der Lebende Geist die Worte des Koboldes verstanden haben, so zeigte er es nicht. Zaknafein trat direkt auf den Koboldhüptling zu, die Schwerter in seinen Händen.

»Aber wir...«, setzte Brück an. Doch der Rest seiner Worte kam nur als ein blutiges Gurgeln heraus. Zaknafein zog sein Schwert aus der Kehle des Kobolds und stürmte auf die Gruppe zu.

Kobolde hasteten in alle Richtungen auseinander. Ein paar, die zwischen dem tobenden Dunkelelf und der Felswand gefangen waren, hoben abwehrend grobe Speere. Der Lebende Geist watete durch sie, zerhackte Waffen und Gliedmassen mit jedem Schlag. Einem Kobold gelang es, trotz der wirbelnden Schwerter zuzustechen, und seine Speerspitze grub sich tief in Zaknafeins Hüfte.

Das untote Monster zuckte nicht einmal zusammen. Zak wandte sich dem Kobold zu und traf ihn mit mehreren

lichtschnellen, perfekt gezielten Hieben, die seinen Kopf und beide Arme vom Rumpf trennten.

Am Ende lagen fünfzehn Kobolde tot in der Kammer, und der Stamm war aufgerieben und rannte ziellos durch die Gänge dieses Gebietes. Der Lebende Geist verließ, mit dem Blut seiner Feinde bedeckt, die Höhle durch den Gang, der dem gegenüberlag, durch den er sie betreten hatte, um seine Suche nach dem flüchtigen Drizzt Do'Urden fortzusetzen.

In Menzoberranzan, im Vorraum der Kapelle des Hauses Do'Urden, ruhte sich Oberin Malice aus. Völlig erschöpft und vorübergehend zufrieden. Sie hatte jeden Tod gespürt, den Zaknafein gebracht hatte, jedesmal Ekstase empfunden, wenn das Schwert ihres Lebenden Geistes in ein weiteres Opfer gedrungen war.

Malice verdrängte ihre Verärgerung und ihre Ungeduld, und ihre Zuversicht erneuerte sich durch die Freude über Zaknafeins grausames Gemetzel. Wie gross erst würde Malices Ekstase sein, wenn der Lebende Geist endlich ihren verräterischen Sohn fand!

Der Informant

Berater Firble aus Blingdenstone betrat zögernd die kleine, roh behauene Höhle, den vereinbarten Treffpunkt. Eine Armee von Svirfneblin, einschließlich mehrerer Tiefengnom-Beschwörer, die Steine trugen, mit denen man Erdgeister als Verbündete herbeirufen konnte, bezog Verteidigungspositionen überall in den Korridoren westlich des Raumes. Dennoch fühlte Firble sich nicht wohl. Er blickte in den Osttunnel und überlegte, welche Information sein Agent für ihn haben würde. Er fragte sich, wieviel sie kosten möge.

Dann trat der Dunkelelf grossspurig ein, und seine hohen schwarzen Stiefel hallten laut auf dem Stein. Er sah sich rasch um, um sich zu vergewissern, dass Firble der einzige Svirfneblin in der Kammer war - ihre übliche Vereinbarung -, trat dann vor den Tiefengnom-Berater und verneigte sich zu einer tiefen Verbeugung.

»Seid gegrüsst, kleiner Freund mit der großen Geldbörse«, sagte der Dunkelelf lachend. Es erstaunte Firble immer wieder, wie gut er die Sprache und den Dialekt der Svirfneblin beherrschte. Er sprach mit den perfekten Betonungen und Pausen eines Tiefengnomes, der ein Jahrhundert in Blingdenstone gelebt hatte.

»Ihr könntet etwas Vorsicht walten lassen«, erwiderte Firble, der sich wieder ängstlich umsah.

»Pah«, schnaubte der Dunkelelf und schlug die schweren Absätze seiner Stiefel zusammen. »Ihr habt eine Armee von Gnomensoldaten und Zauberer hinter Euch, und ich... nun, gehen wir einfach davon aus, dass ich ebenso geschützt bin.«

»Diese Tatsache bezweifelte ich nicht, Jarlaxle«, entgegnete Firble. »Dennoch würde ich es vorziehen, wenn unser Geschäft so vertraulich und heimlich wie möglich bliebe.«

»Alle Geschäfte von Bregan D'aerthe sind vertraulich, mein lieber Firble«, antwortete Jarlaxle, verbeugte sich wieder tief und schwang seinen breitrempigen Hut in einem weiten, eleganten Bogen.

»Genug davon«, sagte Firble. »Lasst uns unser Geschäft tätigen, damit ich in mein Heim zurückkehren kann.«

»Dann fragt«, sagte Jarlaxle.

»Es hat ein Anwachsen von Dunkelelfenaktivität nahe Blingdenstone gegeben«, erklärte der Tiefengnom.

»Ach wirklich?« fragte Jarlaxle, offensichtlich überrascht. Das Grinsen des Dunkelelfen verriet jedoch seine wahren Empfindungen. Das würde für Jarlaxle leichter Profit werden, denn die Mutter Oberin in Menzoberranzan, die ihn unlängst beschäftigt hatte, hatte zweifellos mit der Unruhe in Blingdenstone zu tun. Jarlaxle liebte Zufälle, die Gewinne so einfach machten.

Firble kannte den Trick, Überraschung zu heucheln, nur zu gut. »So ist es«, sagte er entschlossen.

»Und Ihr möchtet wissen, warum?« erkundigte sich Jarlaxle, der noch immer den Unwissenden spielte.

»Es wäre gut, wenn wir Bescheid wüssten«, brachte der Berater ärgerlich heraus. Er war Jarlaxles Spiel leid. Firble wusste ganz sicher, dass Jarlaxle über die Dunkelelfenaktivität nahe Blingdenstone und die Absicht, die damit verfolgt wurde, im Bilde war. Jarlaxle war ein Gauner ohne Haus, was in der Welt der Dunkelelfen normalerweise eine sehr nachteilige Position war. Doch dieser findige Söldner überlebte - ja, war höchst erfolgreich - als Abtrünniger. Denn Jarlaxles grösster Vorteil war Wissen - Wissen um alles, was in Menzoberranzan und den Gebieten um die Stadt geschah.

»Wie lange werdet Ihr brauchen?« fragte Firble. »Mein König möchte diese Angelegenheit so schnell wie möglich erledigt haben.«

»Habt Ihr meinen Lohn?« fragte der Dunkelelf und streckte eine Hand aus.

»Bezahlung gibt es, wenn Ihr die Information habt«, protestierte Firble. »Das ist schon immer unsere Abmachung gewesen.«

»So war es«, stimmte Jarlaxle zu. »Dieses Mal allerdings brauche ich keine Zeit, um die gewünschte Information zu bekommen. Wenn Ihr meine Edelsteine habt, können wir unser Geschäft gleich jetzt erledigen.«

Firble zog den Beutel mit den Edelsteinen aus seinem Gürtel und warf ihn dem Dunkelelf zu. »Fünfzig Achate, fein geschnitten«, sagte er knurrend, da ihn der Preis noch nie gefreut hatte. Er hatte gehofft, diesmal auf Jarlaxle verzichten zu können. Wie jeder Tiefengnom trennte sich Firble ungern von solchen kostbaren Steinen.

Jarlaxle warf rasch einen Blick in den Beutel und ließ ihn dann in einer tiefen Tasche verschwinden. »Schlaft ruhig, kleiner Tiefengnom«, begann er, »denn die Mächte, die Menzoberranzan beherrschen, planen keine Aktionen gegen Eure Stadt. Ein einziges Elfenhaus hat Interesse an dem Gebiet, mehr nicht.«

»Warum?« fragte Firble, nachdem ein langer Augenblick des Schweigens verstrichen war. Der Svirfneblin hasste es, fragen zu müssen, da er die unausweichlichen Konsequenzen kannte. Jarlaxle streckte seine Hand aus. Zehn weitere fein geschnittene Achate wechselten den Besitzer.

»Das Haus sucht nach einem seiner Sippe«, erklärte Jarlaxle. »Nach einem Abtrünnigen, durch dessen Taten seine Familie bei der Spinnenkönigin in Unnade gefallen ist.«

Wieder verstrichen einige endlose Augenblicke des Schweigens. Firble konnte die Identität dieses gejagten Dunkelelfen leicht errahnen, doch König Schnicktick würde so laut brüllen, dass die Decke einstürzte, wenn er sich nicht

vergewisserte. Er nahm weitere zehn Edelsteine aus seinem Gürtelbeutel. »Nenn das Haus«, sagte er.

»Daermon N'a'shezbaernon«, erwiderte Jarlaxle, der die Edelsteine in seiner tiefen Tasche versenkte. Firble verschränkte seine Arme vor der Brust und schaute finster drein. Der skrupellose Dunkeelf hatte ihn wieder reingelegt.

»Nicht den angestammten Namen«, knurrte der Berater und holte verdrossen zehn weitere Edelsteine heraus.

»Also wirklich, Firble«, spottete Jarlaxle. »Ihr müsst lernen, bei Euren Fragen präziser zu sein. Solche Irrtümer kosten Euch sehr viel.«

»Nennt das Haus so, dass ich es verstehen kann«, befahl Firble. »Und nennt den Namen des gejagten Abtrünnigen. Heute zahle ich Euch nicht mehr, Jarlaxle.«

Jarlaxle hob eine Hand und lächelte, um den Tiefengnom zu beschwichtigen. »Abgemacht«, lachte er, mit seinem Gewinn mehr als zufrieden. »Das Haus Do'Urden, das achte Haus von Menzoberranzan, sucht nach seinem Zweitgeborenen.« Der Söldner bemerkte ein flüchtiges Zeichen des Erkennens in Firbles Gesichtsausdruck. Ob Jarlaxle bei dieser kleinen Zusammenkunft Informationen in Erfahrung bringen würde, die er in weiteren Profit aus der Schatulle von Oberin Malice verwandeln könnte?

»Drizzt ist sein Name«, fuhr der Dunkeelf fort, sorgsam auf die Reaktionen des Svirfneblin achtend. Und schlau fügte er hinzu: »Informationen über seinen Aufenthaltsort könnten in Menzoberranzan hohen Lohn bringen.«

Firble starrte den dreisten Dunkeelf lange Zeit an. Hatte er zuviel verraten, als die Identität des Abtrünnigen preisgegeben worden war? Wenn Jarlaxle vermutete, dass Drizzt in der Stadt der Tiefengnome war, könnte das böse Folgen haben. Jetzt befand sich Firble in einer Zwangslage. Sollte er seinen Fehler zugeben und versuchen, ihn zu korrigieren? Aber wieviel

würde es Firble kosten, Jarlaxles Schweigen zu erkaufen? Und wie hoch die Bezahlung auch sein mochte, konnte Firble dem skrupellosen Söldner wirklich trauen?

»Unser Geschäft ist beendet«, verkündete Firble, der sich entschied, darauf zu vertrauen, dass Jarlaxle zu wenig wusste, um mit dem Hause Do'Urden ein Geschäft zu machen. Der Berater schickte sich an, um die Kammer zu verlassen.

Innerlich applaudierte Jarlaxle Firbles Entscheidung. Er hatte den Svirfneblin-Berater schon immer für einen würdigen Verhandlungspartner gehalten und war jetzt nicht enttäuscht. Firble hatte wenig preisgegeben, zu wenig, um damit zu Oberin Malice zu gehen. Und wenn der Tiefengnom mehr wusste, war seine Entscheidung weise, die Zusammenkunft abrupt zu beenden. Trotz ihrer rassischen Unterschiede musste Jarlaxle zugeben, dass er Firble wirklich mochte. »Kleiner Gnom«, rief er der schwindenden Gestalt nach. »Ich biete Euch noch eine Warnung an.«

Firble wirbelte herum und bedeckte mit einer Hand schützend seinen geschlossenen Edelsteinbeutel.

»Kostenlos«, sagte Jarlaxle lachend und schüttelte seinen kahlen Schädel. Dann aber wurde das Gesicht des Söldners plötzlich ernst, ja grimmig. »Wenn Ihr von Drizzt Do'Urden wisst«, fuhr Jarlaxle fort, »kommt ihm nicht zu nahe. Lloth selbst hat Oberin Malice Do'Urden Drizzts Tod befohlen, und Malice wird alles tun, um diese Aufgabe zu erfüllen. Und selbst wenn Malice versagt, werden andere die Jagd aufnehmen, da sie wissen, dass der Tod des Do'Urden der Spinnenkönigin große Freude bereiten wird. Er ist zum Untergang verurteilt, Firble, und ebenso verurteilt wird jeder sein, der töricht genug ist, zu ihm zu stehen.«

»Eine unnötige Warnung«, erwiderte Firble, der versuchte, ganz ruhig zu wirken. »Denn niemand in Blingdenstone weiss etwas über diesen abtrünnigen Dunkelelf oder kümmert sich

darum. Ich versichere Euch, dass niemand in Blingdenstone den Wunsch hat, die Gunst der Göttin der Dunkelelfen, der Spinnenkönigin, zu gewinnen!«

Jarlaxle lächelte über den Bluff des Svirfneblin. »Natürlich«, entgegnete er und verneigte sich wieder tief.

Firble blieb einen Moment stehen, um über die Worte und die Verbeugung nachzudenken, und überlegte wieder, ob er versuchen sollte, das Schweigen des Söldners zu erkaufen.

Doch bevor er zu einer Entscheidung gelangt war, war Jarlaxle fort. Firble blieb mit seinen Zweifeln allein.

Er hätte sich nicht zu sorgen brauchen. Jarlaxle mochte den kleinen Firble tatsächlich, wie der Söldner sich selbst gegenüber im Gehen zugab, und er würde seine Vermutungen über Drizzts Verbleib nicht an Oberin Malice weitergeben.

Es sei denn, natürlich, das Angebot wäre zu verlockend.

Firble stand mehrere Minuten nur da und starrte in die leere Kammer. Er überlegte und machte sich Sorgen.

Für Drizzt waren die Tage mit Freundschaft und Freude erfüllt gewesen. Er war für die Svirfneblin-Bergleute, die neben ihm in den Tunneln gewesen waren, so etwas wie ein Held, und die Geschichte seiner raffinierten Täuschung wurde mit jedem Erzählen immer kühner. Drizzt und Belwar gingen jetzt oft aus, und wann immer sie eine Taverne oder einen Versammlungsort betraten, wurden sie freudig begrüßt und zu Speise und Trank eingeladen. Beide Freunde freuten sich für den anderen, denn gemeinsam hatten sie ihren Platz und ihren Frieden gefunden.

Höhlenvater Brickers und Belwar planten bereits eifrig eine weitere Minen-Expedition. Ihre grösste Aufgabe bestand darin, die Liste der Freiwilligen zusammenzustreichen, da Svirfneblin aus jedem Winkel der Stadt sich bei ihnen gemeldet hatten und

daraufbrannten, mit dem Dunkelelf und dem Ehrenwerten Höhlenvater zu reisen.

Als eines Morgens laut und beharrlich an Belwars Tür gepocht wurde, glaubten Drizzt und der Tiefengnom, dass es weitere Rekruten seien, die einen Platz bei der Expedition suchten. Sie waren überrascht, als sie sahen, dass die Stadtwache auf sie wartete. Drizzt wurde durch ein Dutzend Speere aufgefordert, zu einer Audienz zum König zu gehen.

Belwar wirkte unbesorgt. »Eine Vorsichtsmassnahme«, versicherte er Drizzt und schob seinen Frühstücksteller beiseite.

Belwar trat an die Wand, um seinen Mantel zu holen, doch wenn Drizzt, der sich auf die Speere konzentrierte, Belwars ruckartige und unsichere Bewegungen bemerkt hätte, hätte er sich ganz gewiss nicht sicher gefühlt.

Sie durchquerten die Tiefengnomenstadt schnell, da die ängstlichen Wachen den Dunkelelf und den Höhlenvater zur Eile drängten. Belwar tat die Angelegenheit weiterhin mit jedem Schritt als >Vorsichtsmassnahme< ab, und es gelang ihm ausgezeichnet, ruhig zu sprechen. Doch auf dem Weg zu den Gemächern des Königs gab Drizzt sich keinen Illusionen hin. Sein ganzes Leben war von katastrophalen Ausgängen nach vielversprechenden Anfängen erfüllt gewesen.

König Schnicktick sass unbehaglich auf seinem steinernen Thron, und seine Berater hatten sich ebenso unbehaglich um ihn geschart. Ihm gefiel diese Pflicht nicht, die auf seinen Schultern lastete - die Svirfneblin betrachteten sich als loyale Freunde -, aber angesichts der Enthüllungen von Berater Firble konnte die Gefahr nicht ignoriert werden, die Blingdenstone drohte.

Besonders nicht um eines Dunkelelfen willen.

Drizzt und Belwar traten vor den König. Drizzt neugierig, wenngleich bereit, alles zu akzeptieren, Belwar hingegen empfand Zorn.

»Meinen Dank für Euer promptes Kommen«, begrüßte König Schnicktick sie, räusperte sich und sah sich nach seinen Ratgebern um.

»Speere bringen einen in Bewegung«, knurrte Belwar sarkastisch.

Der König räusperte sich wieder und rutschte auf seinem Sitz hin und her. »Meine Wache ist ein bisschen aufgeregt«, entschuldigte er sich. »Bitte, seid nicht gekränkt.«

»Das bin ich nicht«, versicherte Drizzt ihm.

»Habt Ihr Eure Zeit in unserer Stadt genossen?« fragte Schnicktick, dem ein Lächeln gelang.

Drizzt nickte. »Euer Volk war freundlicher, als ich es erbitten oder gar erwarten durfte«, erwiderte er.

»Und Ihr habt Euch als würdiger Freund erwiesen, Drizzt Do'Urden«, sagte Schnicktick. »Unser Leben ist durch Eure Anwesenheit wahrhaftig bereichert worden.«

Drizzt verbeugte sich tief, voller Dankbarkeit für die Worte des Königs. Belwars dunkle Augen aber verengten sich, und er rümpfte seine gekrümmte Nase, da er zu verstehen begann, worauf der König hinaus wollte.

»Unglücklicherweise«, setzte König Schnicktick an und schaute flehend seine Berater, nicht Drizzt direkt an, »ist eine Situation für uns entstanden...«

»Magg cammaral« schrie Belwar, so dass alle erstarrten. »Nein!«

König Schnicktick und Drizzt sahen den Höhlenvater ungläubig an.

»Das heisst, Ihr wollt ihn ausweisen«, knurrte Belwar Schnicktick vorwurfsvoll an.

»Belwar!« protestierte Drizzt.

»Ehrenwerter Höhlenvater«, sagte der König streng. »Es steht Euch nicht zu, mich zu unterbrechen. Wenn Ihr das noch einmal tut, sehe ich mich gezwungen, Euch aus diesem Gemach entfernen zu lassen.«

»Also ist es wahr«, stöhnte Belwar leise. Er blickte beiseite.

Drizzt schaute vom König zu Belwar und dann wieder zurück, verwirrt über das, was hinter all dem stecken mochte.

»Ihr habt davon gehört, dass es in den Tunneln nahe unserer östlichen Grenzen Dunkelelfen-Aktivitäten geben soll«, sagte der König zu Drizzt.

Drizzt nickte.

»Wir haben den Grund für diese Aktivität erfahren«, erklärte Schnicktick. In der Pause, als der König wieder seine Berater ansah, liefen Schauer über Driztzs Rückgrat. Er wusste ohne jeden Zweifel, was als nächstes kam, aber dennoch trafen die Worte ihn tief. »Ihr, Drizzt Do'Urden, seid dieser Grund.«

»Meine Mutter sucht nach mir«, erwiderte Drizzt ausdruckslos.

»Aber sie wird Euch nicht finden!« knurrte Belwar trotzig, womit er sich sowohl gegen Schnicktick als auch gegen die unbekannte Mutter seines neuen Freundes wandte. »Nicht, solange Ihr Gast der Tiefengnome von Blingdenstone seid!«

»Belwar, schweigt!« schalt König Schnicktick ihn. Er schaute wieder zu Drizzt, und sein Gesicht wurde weich. »Bitte, Freund Drizzt, Ihr müsst das verstehen. Ich kann keinen Krieg mit Menzoberranzan riskieren.«

»Ich verstehe«, versicherte Drizzt ihm ehrlich. »Ich werde meine Sachen packen.«

»Nein!« protestierte Belwar und stürmte zum Thron. »Wir sind Svirfneblin. Wir verstossen Freunde nicht, wenn Gefahr droht!« Der Höhlenvater rannte von Berater zu Berater und bat

um Gerechtigkeit. »Nur Freundschaft hat Drizzt Do'Urden uns bewiesen, und wir verstossen ihn! Magga cammaral Wenn unsere Treue so brüchig ist, sind wir dann besser als die Dunkelelfen von Menzoberranzan?«

»Genug, Ehrenwerter Höhlenvater!« schrie König Schnicktick mit einer Endgültigkeit, die selbst der sture Belwar nicht ignorieren konnte. »Die Entscheidung ist uns nicht leichtgefallen, aber sie ist endgültig! Ich werde Blingdenstone nicht um das Wohl eines Dunkelelfen willen in Gefahr bringen, gleich, ob er sich als Freund erwiesen hat.« Schnicktick warf Drizzt einen Blick zu. »Es tut mir wirklich leid!«

»Es braucht Euch nicht leid zu tun«, erwiderte Drizzt. »Ihr tut nur, was Ihr tun müsst - wie ich vor langer Zeit, als ich mein Volk verließ. Diese Entscheidung habe ich allein getroffen, und ich habe nie jemanden um Zustimmung oder Hilfe gebeten. Ihr, guter Svirfneblinkönig, und Euer Volk habt mir soviel zurückgegeben, was ich verloren hatte. Glaubt mir, dass ich nicht den Wunsch habe, den Zorn Menzoberranzans auf Blingdenstone zu ziehen. Ich würde mir nie verzeihen, wenn ich Ursache einer Tragödie wäre. Binnen einer Stunde werde ich Eure schöne Stadt verlassen haben. Und im Scheiden empfinde ich für Euch nur Dankbarkeit.«

Der König war von den Worten gerührt, doch seine Haltung änderte er nicht. Er bedeutete seinen Wachen, Drizzt zu begleiten, der sich seufzend mit der bewaffneten Eskorte abfand. Er sah einmal zu Belwar, der hilflos neben den Beratern stand, und verließ dann die Gemächer des Königs.

Hundert Tiefengnome, vor allem Höhlenvater Krieger und die anderen Bergleute der einzigen Expedition, die Drizzt begleitet hatte, sagten dem Dunkelelf Lebewohl, als er durch die riesigen Tore Blingdenstones ging. Auffällig war, dass sich Belwar Dissengulp nicht sehen ließ. Drizzt hatte den Höhlenvater in der Stunde, seit er den Thronsaal verlassen hatte, nicht mehr zu Gesicht bekommen. Dennoch war Drizzt

dankbar für den Abschied, den diese Svirfneblin ihm bereiteten. Die Worte ihres Königs trösteten ihn und gaben ihm die Kraft, die er während der Prüfungen der kommenden Jahre brauchen würde. Von all den Erinnerungen, die Drizzt aus Blingdenstone mit sich nahm, schwor er sich, vor allem diese Abschiedsworte im Gedächtnis zu behalten.

Doch als Drizzt sich von der Menge löste, über die kleine Plattform schritt und die breite Treppe hinunterging, hörte er nur das hallende Dröhnen der mächtigen Tore, die hinter ihm zufielen. Drizzt zitterte, als er auf die Tunnel des wilden Unterreichs blickte, und fragte sich, wie er die Prüfungen dieses Mal überleben sollte. Blingdenstone war seine Rettung vor dem Jäger gewesen. Wie lange würde es dauern, bis diese dunklere Seite wieder auftauchen und ihm seine Identität stehlen würde?

Aber welche Wahl hatte Drizzt? Menzoberranzan zu verlassen war seine Entscheidung gewesen - die richtige Entscheidung. Jetzt aber, da er die Konsequenzen seiner Entscheidung besser kannte, dachte Drizzt über seinen Vorsatz nach. Wenn er Gelegenheit gehabt hätte, all dies wieder zu tun, würde er die Kraft finden, fern von seinem Volk zu leben? Er hoffte es.

Ein Scharren in unmittelbarer Nähe erschreckte Drizzt. Er duckte sich und zog seine Krummsäbel, glaubte, dass Agenten von Oberin Malice ihn erwarteten, weil sie damit gerechnet hatte, dass er aus Blingdenstone ausgewiesen werden würde. Einen Augenblick darauf bewegte sich ein Schatten, doch es war kein Meuchelmörder, der zu Drizzt trat.

»Belwar!« schrie er erleichtert. »Ich fürchtete schon, Ihr würdet mir nicht Lebewohl sagen.«

»Das werde ich auch nicht«, erwiderte der Svirfneblin.

Drizzt musterte den Höhlenvater und bemerkte das gepackte Bündel, das Belwar trug. »Nein, Belwar, ich kann nicht zulassen...«

»Ich erinnere mich nicht, um Eure Erlaubnis gebeten zu haben«, unterbrach ihn der Tiefengnom. »Ich wollte schon immer etwas Aufregung in meinem Leben haben und dachte, ich könnte mich mal hinauswagen und sehen, was die zweite Welt zu bieten hat.«

»Das ist nicht so grossartig, wie Ihr erwartet«, erwiderte Drizzt grimmig. »Ihr habt Euer Volk, Belwar. Sie akzeptieren Euch und sorgen für Euch. Das ist ein grösseres Geschenk als alles, was Ihr euch vorstellen könnt.«

»Einverstanden«, entgegnete der Höhlenvater. »Und Ihr Drizzt Do'Urden, habt einen Freund, der Euch akzeptiert und sich um Euch kümmert. Und zu Euch steht. Sollen wir jetzt unser Abenteuer beginnen, oder sollen wir hier stehenbleiben und darauf warten, dass Eure böse Mutter herkommt und uns niedermäht?«

»Ihr ahnt nicht, welche Gefahren uns bevorstehen«, warnte Drizzt, doch Belwar sah, dass die Entschlossenheit des Dunkelelfen bereits ins Wanken geriet.

Belwar schlug seine Mithrilhände zusammen. »Und Ihr, Dunkelelf, ahnt nicht einmal, wie ich mit solchen Gefahren fertig werde! Ich werde Euch nicht allein in die Wildnis gehen lassen. Nehmt das als gegeben hin - magga cammara. Lasst uns endlich gehen.«

Drizzt zuckte hilflos mit den Schultern, verinnerlichte sich noch einmal die hartnäckige Entschlossenheit, die Belwars Gesicht deutlich zeigte, und trat in den Tunnel. Der Tiefengnom fiel neben ihm in den Schritt. Diesmal zumindest hatte Drizzt einen Gefährten, mit dem er sprechen konnte - eine Waffe gegen den Jäger. Er steckte eine Hand in seine Tasche und betastete die Onyxfigurine Guenhwyvars. Vielleicht, wagte

Drizt zu hoffen, hatten sie zu dritt eine Chance, mehr als bloßes Überleben im Unterreich zu finden.

Lange Zeit später fragte sich Drizt, ob er egoistisch gehandelt hatte, als er Belwar so einfach nachgegeben hatte. Welches Schuldgefühl er dabei auch empfand - es war nicht zu vergleichen mit dem ungeheuren Gefühl der Erleichterung, wann immer Drizt auf den kahlen, nickenden Kopf des Ehrenwerten Höhlenvaters blickte.

Die Vergessenen Welten

Der Fantasy-Welterfolg

Drizt Do'Urden wurde in einer Welt der Schatten geboren – doch sein Weg führt unaufhaltsam ans Licht: Der Jäger und seine Katze huschen lautlos durch die stillen Tunnel des Unterreichs.

Gemeinsam haben sie die Gefahren dieser stummen Welt kennengelernt. Doch trotz des Sieges lächelt der Jäger an diesem Tag nicht. Vielleicht ist Überleben nicht genug...

Die Saga vom Dunkelelf 3

Das mitreißende Epos von Krieg und Frieden, Freundschaft und Verrat, Liebe und Magie – vom Bestsellerautor der »Vergessenen Welten«

Deutsche Erstveröffentlichung



© 1992, 2001 WIZARDS OF THE COAST, INC. ALL RIGHTS RESERVED

ISBN 3-442-24565-6

DM 14,00



9

783442 245659



ab 1.1.2002
€ [D]7,00
WG 2130

www.blanvalet-verlag.de